

UNIDAD MÍNIMA DE VIDA

Paula Martín Rodríguez

25mm/sec 10mm/mV

AUTO1 HR 104

25mm/sec 10mm/mV

AUTO1 HR 112

CARDIOLINE DELTA3 03:57 14-JAN-93
REMCO ITALIA

CARDIOLINE DELTA3 03:57 14-JAN-93
REMCO ITALIA

Trabajo de fin de Grado
Grado en Bellas Artes
Universidad de Sevilla

2016/2017

25mm/sec 10mm/mV

AUTO1 HR 104

25mm/sec 10mm/mV

AUTO1 HR 112

CARDIOLINE DELTA3 03:57 14-JAN-93
REMCO ITALIA

CARDIOLINE DELTA3 03:57 14-JAN-93
REMCO ITALIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE SEVILLA 2016/2017

Unidad mínima de vida:

Reflexiones sobre la vida y la muerte

Paula Martín Rodríguez

Joaquín González González

Vº. Bº. DEL TUTOR

Firma del profesor tutor

ÍNDICE

Dossier artístico

I. Análisis de sangre.....	9
II. Histoires du coeur.....	13
III. Unidad mínima de vida	17
IV. Ero.....	25
V. Tripas.....	29
VI. 13 años.....	33

Desarrollo teórico

I. Introducción.....	40
II. La muerte.....	44
III. La vida.....	48
IV. Conclusiones.....	54

Propuesta de integración profesional

Desarrollo.....	59
Anexo 1: Maqueta Atlas de Dismorfología.....	63
Anexo 2: Programa curso de Ilustración.....	67

Fuentes documentales

I. Bibliografía.....	100
II. Webgrafía.....	104
III. Figuras.....	106

DOSSIER ARTÍSTICO

ANÁLISIS DE SANGRE

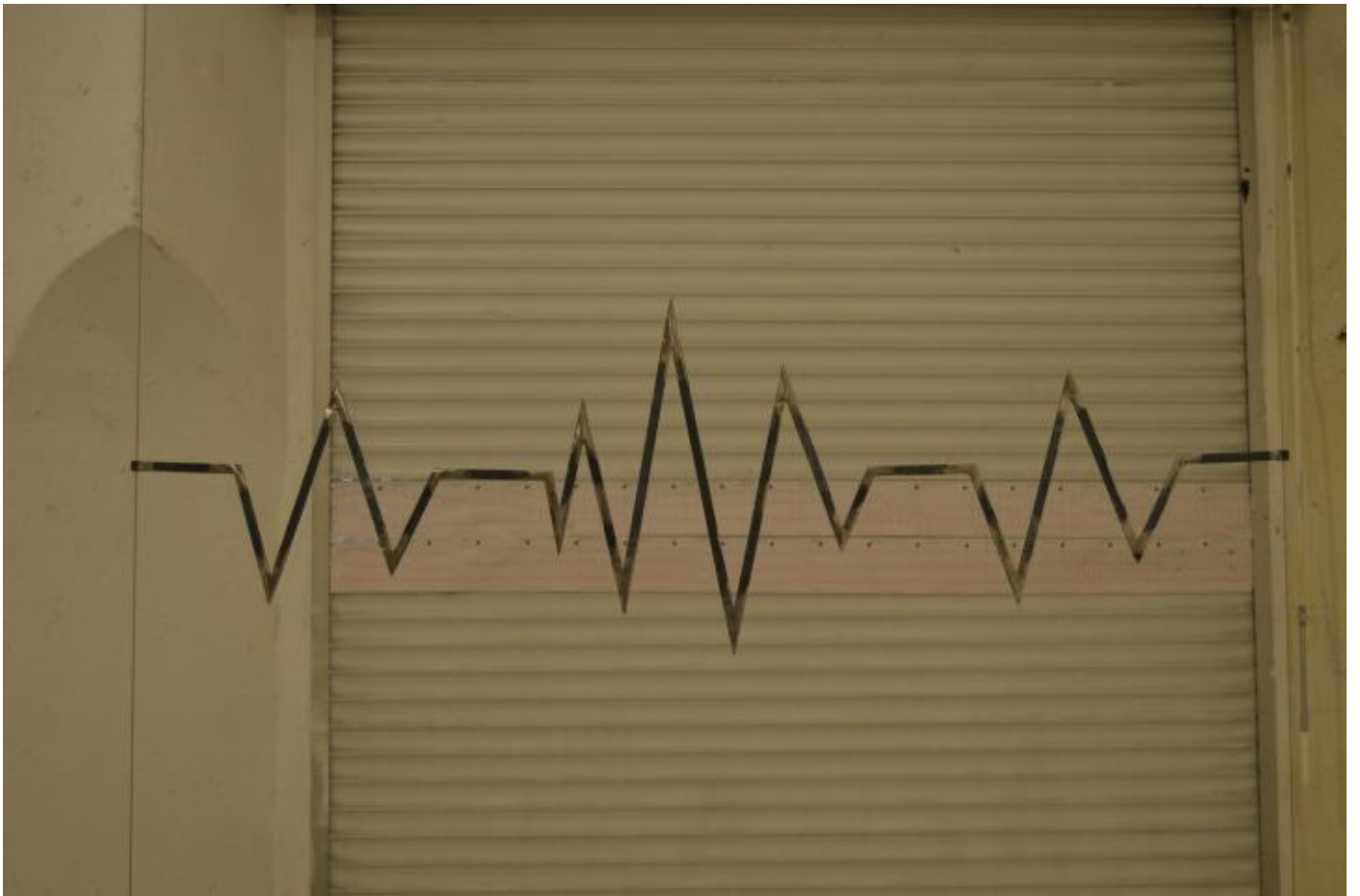


350 páginas intervenidas con color: Análisis de sangre
2014
Sangre humana y óleo sobre papel

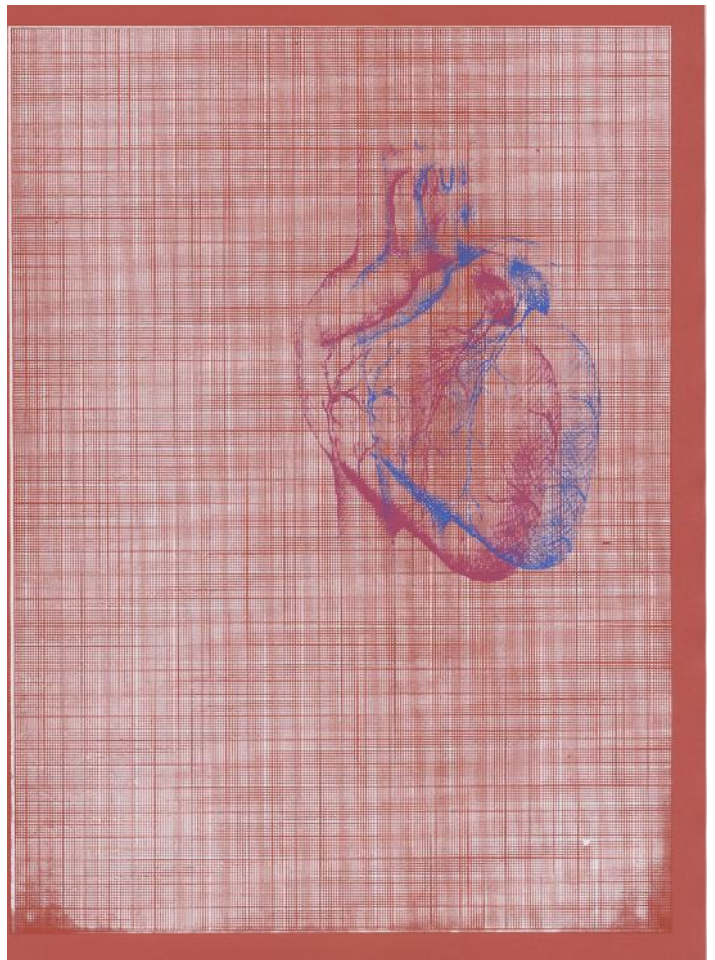


HISTOIRES DU COEUR

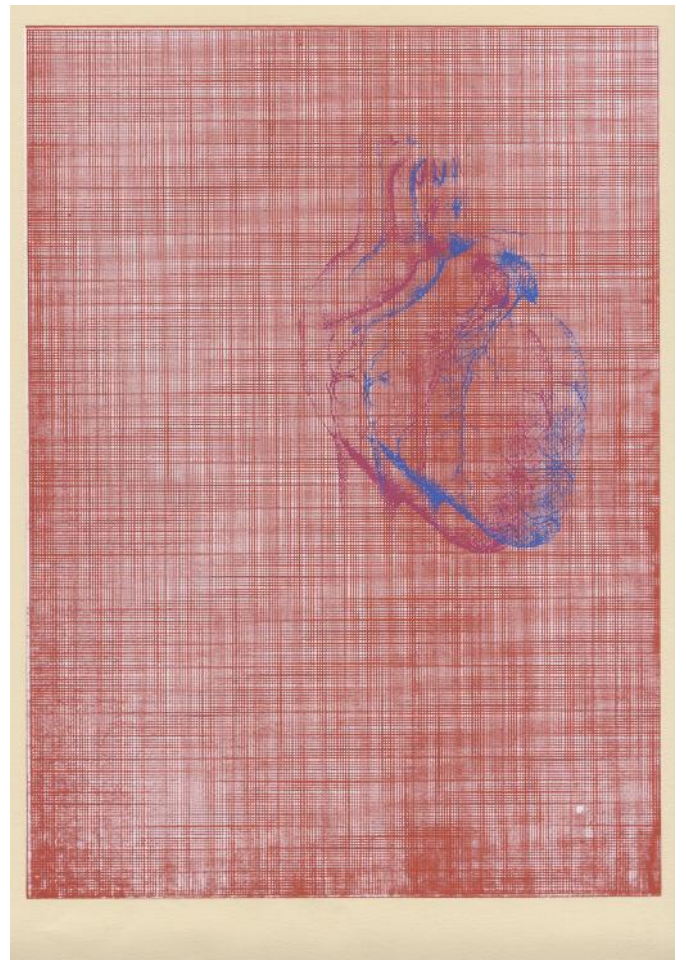
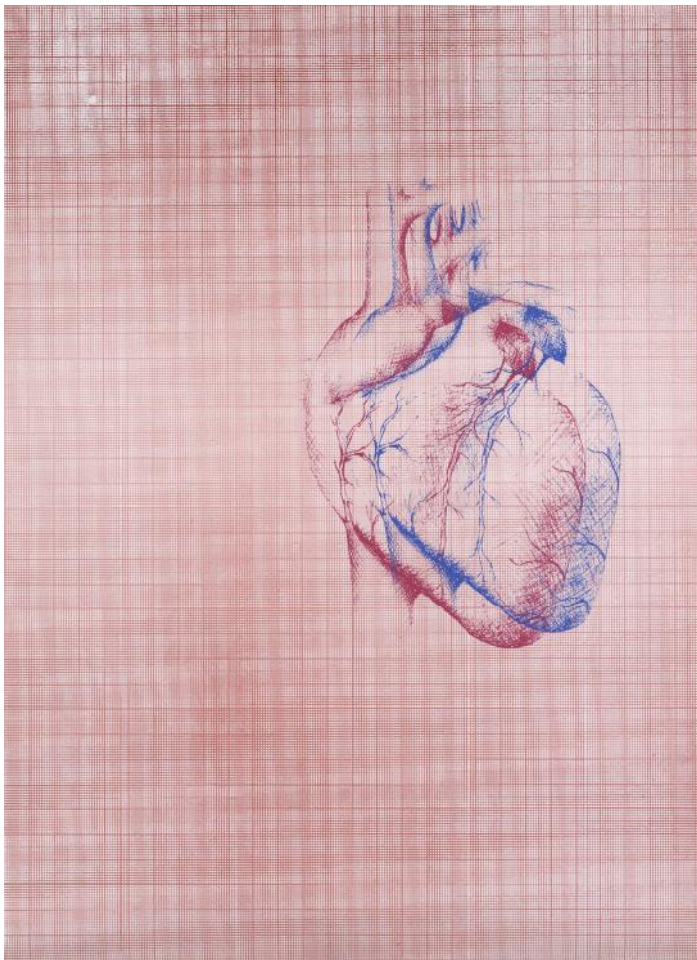
Histoires du coeur
2015
Hierro soldado e hilos de acero



UNIDAD MÍNIMA DE VIDA

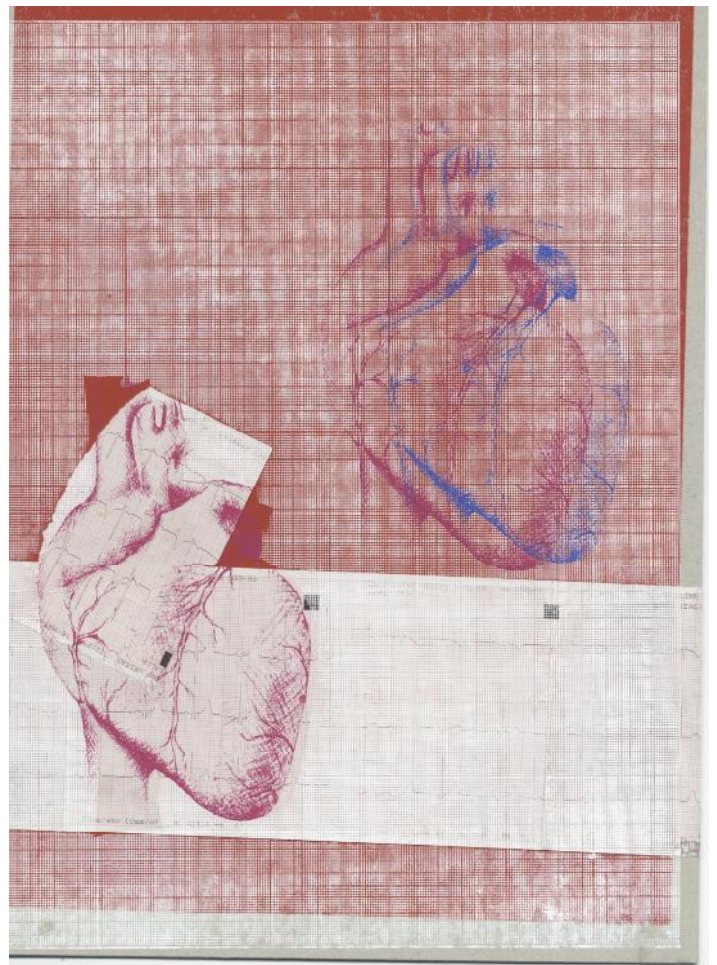
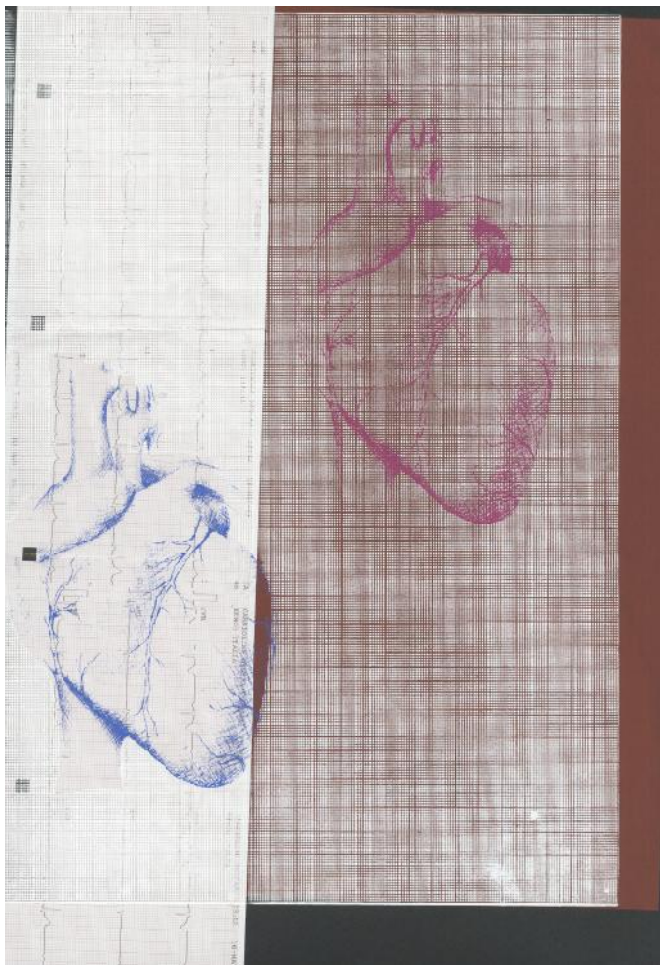


Unidad mínima de vida
2016
Serigraf a sobre papel





Unidad mínima de vida
2016
Serigrafía sobre radiografía



Unidad mínima de vida
 2016
 Serigrafía y collage sobre papel

Unidad mínima de vida

2016

Serigrafía sobre batería de marcapasos

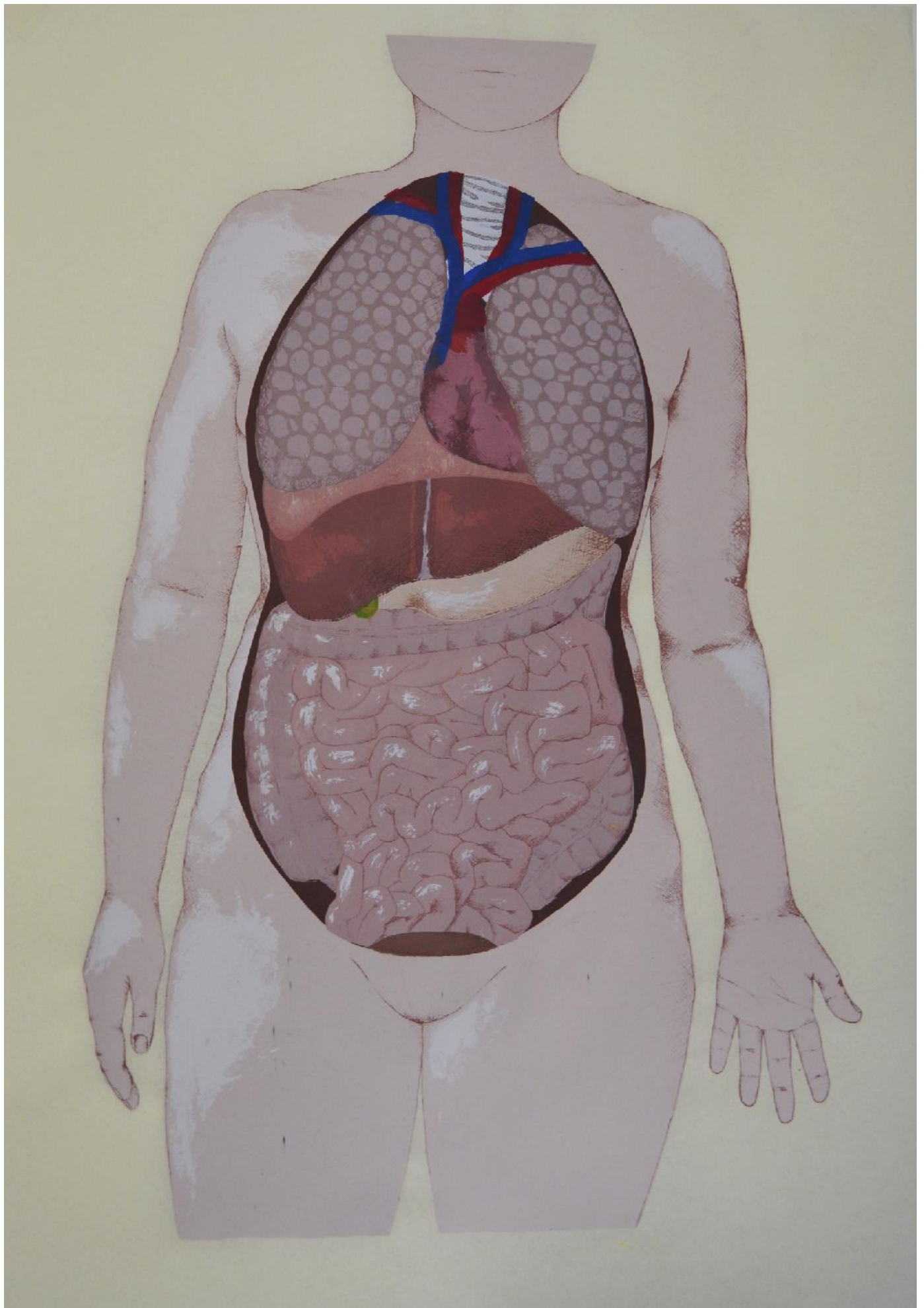


ERO

Ero (seré, estaré, exist ré)

2017

Serigraf a sobre papel pergamino



TRIPAS

Tripas
2017
Cerámica



13 AÑOS

13 años (han pasado ya) Detalle
2017
Litografía sobre papel







DESARROLLO TEÓRICO

INTRODUCCIÓN

Relaciones de la medicina y la pintura

Desde el principio de los tiempos el hombre ha sentido la necesidad de entender la forma y el funcionamiento de su cuerpo. Esto es uno de los inicios claves de la medicina, pues en ese afán de entenderse a uno mismo, el ser humano también ha buscado cómo afectan las enfermedades a su vida y cómo resistir a la muerte. Junto con esta fervorosa búsqueda hacia el entendimiento se ha creado una imagería paralela en la que el arte busca la belleza en la representación del cuerpo, así como ilustrar los avances médicos. El cuerpo es el tema principal de la medicina y también uno de los temas más importantes que encontraremos en la historia del arte, por lo que se puede considerar el punto de encuentro entre arte y medicina(Fumio en VV.AA. 2009: 7).

Es por todo esto por lo que en el momento que el ser humano toma consciencia de sí mismo que comienza a desarrollar las disciplinas médicas y artísticas, como parte de su propio progreso cultural. Así pues, descubriremos que pese a que este ansia de descubrir y crear es común a todas las culturas y tiempos encontraremos particularidades en función del tiempo que estudiemos. De esta manera, encontramos representaciones artísticas que unen tanto la medicina de la época como la cultura y estéticas propias de su tiempo. Es el ejemplo de uno de los frescos que se encontraron en la ciudad de Pompeya, Eneas herido y curado (fig. 1). En él se ilustra el pasaje de la Eneida en el cual el héroe Eneas es curado por el médico Yapix tras ser herido en combate. Como este no es capaz de sacar la flecha con la que ha sido lastimado

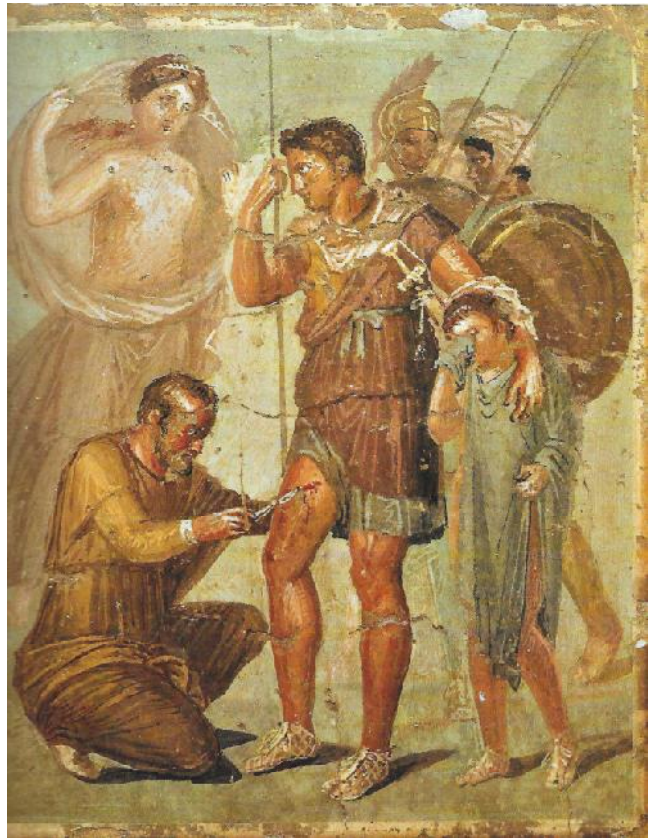


Fig. 1 Eneas, herido y curado S.I

Eneas, la diosa Venus aparece para preparar una infusión con una planta curativa (el dítamo) que ayudará al médico en su labor. Nos encontramos ante una de las primeras representaciones de una cirugía en la historia del arte.

Desde esta relación conjunta entre arte y medicina, también podemos comprobar que ambas desaparecen para resurgir revitalizadas al mismo tiempo. Es en la Edad Media occidental cuando las prácticas médicas árabes se destierran para seguir anclados en la anticuada visión médica de Galeno, que reconstruyó equívocamente la anatomía humana a partir de la disección de un mono. Por otro lado, el arte está al completo al servicio de la Iglesia, por lo que no veremos en este período representaciones del mundo que nos rodea, sino iconos bíblicos que servirán de catequesis para el pueblo analfabeto. No será hasta la llegada del Renacimiento y de los grandes genios del arte Leonardo Da Vinci y Miguel Ángel que la medicina y el arte vuelvan de la mano con nuevas fuerzas.

Es probablemente a Leonardo a quien más debamos en estas áreas, pues para él el cuerpo humano fue “tanto un sujeto científico como un sujeto para la expresión artística, y no había distinción entre los dos” (Fumio en VV.AA 2009:12). No creía que la verdad sobre la naturaleza pudiera alcanzarse a través de la magia o poderes místicos. Solo los sentidos podían alcanzar el verdadero conocimiento. Así pues, se interesó por comprender el cuerpo en profundidad, y aunque popularmente se habla de las disecciones de cadáveres que hizo a lo largo de su carrera, solo se ha documentado una de un cuerpo completo. En esta disección “del vecchio” (del viejo), Leonardo se preocupa por descubrir la causa de la muerte del anciano señor, que decía tener cien años, en lo que ahora llamaríamos una autopsia. Esto nos demuestra que no solo quiso conocer el cuerpo por dentro para saber cómo funcionaba y así representarlo, sino que además se preocupaba por saber cómo funcionaba el cuerpo más allá de la mera representación artística. Su anatomía no es descriptiva, es analítica, y pretende hacer una representación del organismo a partir de un profundo conocimiento de sus formas y sus funciones.

Con la llegada del Renacimiento y de la era de los descubrimientos se comenzaron a crear colecciones en torno a la nobleza y a las gentes ricas de objetos extraños llegados de todas partes del mundo, así como de representaciones artísticas de seres distintos. En estos gabinetes de curiosidades o cámaras de las maravillas se encuentra el germen de los museos modernos, con la diferencia de que en aquellos no se hacía separación entre objetos, todo lo insólito era bienvenido. Estos lugares eran una especie de espectáculo sensorial en el que se podían encontrar desde esqueletos de elefantes a supuestos cuernos de unicornios. Y si bien hoy esto nos parece de lo menos científico, en aquel entonces suponía contener en una sala los avances y descubrimientos más revolucionarios de la época. A estas colecciones de lo raro se sumaban también los locos y enanos que solía haber en las cortes reales para el disfrute y diversión de la nobleza. En España se llegó a catalogar a más de cien personas que durante los siglos XVII y XVIII fueron escogidos



Fig.2 *Eugenia Mart nez Vallejo, desnuda* h.1680 Juan Carreño

por la corte para su entretenimiento (Moreno Villa, 1939). Algunos de estos personajes, en su mayoría dismórficos, fueron retratados por artistas como Velázquez o Juan Carreño, que se esforzaron por dignificar a estas figuras que eran tratadas como bufones y aberraciones naturales (fig. 2).

Quizás en la actualidad, el máximo exponente de ese gusto por lo extraño sean los cadáveres plastinados de Gunther von Hagens que se exponen en museos de todo el mundo. En ellos la barrera entre lo estrictamente científico y la obra de arte es muy fina. La plastinación es una técnica con la cual se permite conservar un cuerpo muerto a través de la sustitución de sus líquidos por productos químicos que dan al cuerpo una apariencia plástica. Con este proceso se juega a detener el paso del tiempo de una manera que va mucho más allá que la de conservar un cadáver en formol para su disección. El cuerpo humano

cuyo irremediable fin es la descomposición, es un ente biológico que ha de seguir su transformación natural, sin embargo en el momento en el que este se plastina, la naturaleza biológica se pierde para convertirse en un objeto por el que ya no pasará el tiempo. Desde un punto de vista ético se convierte a una persona en un mero objeto, ya sea de estudio o de arte. No es comparable la exposición de estos cadáveres con las de restos momificados o esqueletos prehistóricos puesto que en estos restos hay un componente de conocimiento antropológico y cultural que no encontraremos en los cuerpos que hace pocos meses han muerto y ahora son plástico. En cuanto a si estos cadáveres son arte o no, es evidente que por mucho que el fin primero sea pedagógico el mero hecho de someter unos cuerpos a estos procesos para que adopten posturas y actitudes de una persona viva ya nos demuestra una cierta intención artística. Quizás sea mayor el interés por crear un espectáculo morboso que el de crear una obra de arte, pero no podemos negar que estas peculiares obras están expuestas, son vistas y en ocasiones consideradas como verdaderas piezas de arte. (García Andalete, 2011)

LA MUERTE

Francis Bacon no creía en nada. Lo dijo así y también dijo que cuando moríamos ya no servíamos para nada, solo para meternos en una bolsa de plástico y ser arrojados a la basura (Francis Bacon, en Maubert 2012: 36, 37). Él, que había nacido de padres protestantes y vivía en la muy católica Irlanda había rechazado la religión por completo.

Yo siempre había creído en Dios. Era algo normal, me crie en una ciudad donde la fe está muy arraigada y estudié en colegios religiosos. Para mí, Dios era un señor bueno que hacía cosas por nosotros. Supongo que tenía una visión infantil de la fe, la cual me hacía creer sin preguntarme demasiadas cosas. Sin embargo, había algo en lo que no creía. Nunca conocí a mi abuela paterna, nunca tuve ni tendré la esperanza de conocerla. Murió mucho antes de que yo naciera. Mis otros tres abuelos murieron en el transcurso de un año cuando yo tenía 11. Ahí me di cuenta de que éramos mortales.

Volvía de los grupos cristianos de mi colegio cuando me dijeron que mi abuela materna había muerto. Supe que aquello era bueno puesto que suponía el descanso de una pesada enfermedad para mi familia y para ella misma, sin embargo no llegué a pensar que ya estaba con ese señor bueno en el que yo creía. Comenzó entonces un proceso complicado que aún dura en el que tuve que aprender que la muerte es necesaria y que es la única certeza que tenemos desde que nacemos. Con 12 años me angustiaba tanto pensar que yo o mi familia podíamos morir que era incapaz de dormir. Cerrar los ojos implicaba que quizás no los abriera más. En ningún momento me planteé que tras morir habría un lugar mejor. Tras morir solo se encontraba la nada, el vacío más profundo y la mayor de las incertidumbres.

Sin embargo, no fue hasta varios años después, mayor y menos miedosa, que tras conocer el pensamiento de Nietzsche empecé a dudar de la existencia de Dios.

El fundamento de que creamos que la muerte es, además del final de la vida, el final de todo, reside en la imagen que tenemos de que la mente es “superior” al cuerpo.

Friedrich Nietzsche se opuso, justamente, al dominio de la “mente” (alma o espíritu) sobre el cuerpo que propugnaba la tradición filosófica occidental desde Platón. El rechazo hacia lo corporal que había sostenido la historia del pensamiento hasta entonces cayó por su propio peso con la inasumible y dolorosamente real concepción del mundo que tenía el autor alemán. La creencia de que el cuerpo es dominado por el alma es tan solo la forma que ha inventado el hombre para aferrarse a esa “otra vida” de la que nos hablan todas las religiones. Y es que solo podemos entender que exista ese “otro” mundo si el ser humano se siente empequeñecido, receloso, avergonzado en relación con la vida de este mundo. Así, la creencia en el más allá, en el perdón y en la vida eterna no sería más que la falsa esperanza de encontrar una vida “mejor” que esta. La razón de que nos conformemos con esa falsa expectativa se encuentra en la inversión de la moral que Nietzsche sitúa en el tiempo durante el cautiverio de Babilonia cuando el pueblo judío pasó de entender a Yahvé como un dios vengativo e implacable a concebirlo como el dios misericordioso que heredaría el cristianismo más tarde. Esta moral enferma que nos pretende convertir en humildes en vez de hacernos dueños de nuestras vidas sigue muy presente hoy. Nietzsche mató a Dios, pero sabía que este hecho no era algo de lo que alegrarse necesariamente, sanar la moral era más difícil que acabar con Dios.

A este proceso de paulatina pérdida de fe se sumó un factor muy importante que influiría de manera clave en mi modo de ver el mundo y la producción que tengo hoy en día. En el mismo año en que murieron mis abuelos, mi hermano mayor comenzó a estudiar medicina. Ese fue el momento en el que empecé a rodearme de manuales y atlas de medicina. Sentía curiosidad por saber el modo en el que el cuerpo funcionaba y me encantaban las formas que se alojaban en su interior. Recuerdo preguntar si no sería posible ver aquellos cortes de disección tan espectaculares de Netter en una persona viva. Evidentemente eso era algo bastante improbable y a mí la idea de hacerlo en una persona muerta me repugnaba. El cadáver había perdido la vida y había dejado de ser, ya no era una persona en la que la sangre bullía y todo trabajaba. Me fascinaba la idea de la carne viva moviéndose y funcionando por dentro, como una especie de mecanismo viscoso. Sin embargo no era más que un objeto de estudio bastante frío y asqueroso.

De estas reflexiones nace *Ero*, pues solo podemos conocer realmente el interior de algo cuando está muerto. Tras un período de tiempo difícil en mi vida, necesitaba en cierto modo conocer qué había en mí. Evidentemente una serigrafía con una disección de mi cuerpo no es lo que conocemos como un retrato psicológico, sin embargo ese proceso conllevó exponerme y trabajar conmigo de una manera que no había hecho antes. Casi siempre había abordado el tema de la vida desde una perspectiva más general, la vida y su esencia en una manera que es común a todas las personas, sin pararme a pensar que realmente aquello lo hacía porque le tenía tanto pánico a morir que me aferraba a los latidos. Me enfrenté pues en una suerte de exorcismo a mis miedos más profundos, la idea de verme muerta y la total exposición de mí misma al mundo.

LA VIDA

El cuerpo es el nexo de unión no solo entre arte y medicina como ya vimos anteriormente, sino que también es el enlace que tenemos entre la vida y la muerte. El hecho de que nuestras vidas sean finitas y nuestra realidad física sea desechable nos empuja a querer trascender más allá de esta. Esta idea se reitera cuando somos conscientes de que no hay nada más allá de nuestra muerte. El perecer implica el completo final de la existencia y que el mundo nos olvide. El miedo a morir, por tanto nos empuja irremediablemente a la creación. Jana Sterback, por ejemplo, sitúa la naturaleza física de nuestro ser en el punto de partida de la creación. Y esto además de un acto en busca de la transcendencia también es un mecanismo para conocernos a nosotros mismos y crear nuestra propia identidad.(Noble en Sterback: 1995).

La necesidad de trascender es pues creada por el miedo a la muerte en el que se ve sumido el mundo moderno. Al haber perdido la fe, el sentimiento de soledad e incertidumbre se acrecienta creando la necesidad de buscar un modo de seguir existiendo, cuando la vida haya acabado. Son las consecuencias del mundo desencantado.

En 1888 Friedrich Nietzsche, poco antes de sucumbir a la demencia, afirmaba estar relatando la historia de lo que nos depararía el futuro: “el advenimiento del nihilismo”. Casi desde una posición apocalíptica, el autor alemán argumentó que la “espontaneidad irreflexiva” estaba siendo atacada por el racionalismo y el cálculo. La ciencia moderna, máximo exponente de esa “catástrofe”, nos llevaría a la fase última del racionalismo que pretende destruir el pasado y controlar el futuro (Bell, 1982: 17-19).

Implacable, Nietzsche abrió una posibilidad para entender las consecuencias de la Ilustración, una perspectiva que resultaría elemental en el pensamiento del siglo XX. Fue Max Weber, padre de la ciencia social moderna, quien rescató –sin el tono pesimista y exaltado de Nietzsche– esta noción de la racionalización aplicado al proceso histórico del Occidente moderno.

Para Weber, la racionalización –en el contexto moderno– consiste en la superación del denominado “pensamiento mágico”. Si la visión mágica del mundo implicaba la creencia en la existencia de “fuerzas” (controlables mediante rituales) detrás de los fenómenos naturales y sociales, la racionalización confía en las explicaciones científicas. El sociólogo alemán, establece ciertos criterios desde los que se accede a esa racionalización del mundo, tales como el abandono de ese pensamiento mágico, la sistematización de las creencias religiosas, el reforzamiento de la ética individual y la diferenciación de las llamadas “esferas de valor” (el saber discernir entre la “verdad” científica y la “rectitud” moral). En definitiva, la creciente conciencia sobre la existencia de ciertos derechos, la superación de las explicaciones mágicas, la simplificación de los mensajes religiosos y diferenciar la ciencia y la religión como realidades independientes, llevan a esa sociedad racionalizada que Weber denomina “mundo desencantado” (Serrano, 1994: 90-96). Ese mundo sin encanto, permite a la humanidad despojarse en gran medida de su dependencia respecto a la naturaleza, así como del tradicionalismo; sin embargo, la incertidumbre y la dificultad de crear y creer en nuevos valores sobrepasan al individuo en la entonces incipiente sociedad de masas.

Pese a esta pérdida de fe y esta búsqueda del racionalismo en la que me he visto inmersa en los últimos años, una parte de mí sigue buscando esas reminiscencias de lo que aprendí de la religión. En todas las creencias existe algún tipo de oración reiterativa que el fiel repite una y otra vez a modo de salmo o mantra y que le sirve para orar o simplemente para alcanzar la paz espiritual. Kiki Smith creía, al hablar de la estampación, que en esa repetición constante había una especie de poder espiritual, devocional que comparaba a rezar rosarios. (Kiki Smith 2003:45) De esta manera es curioso ver cómo aun sin tener una fe buscamos esta repetición constante para llegar a la calma. Yo perdí la fe y sin embargo sigo buscando ese consuelo en la reproducción. Perdí la fe pero encontré la estampación, en todas sus variantes. Cuando he hecho mis corazones no solo la imagen era reiterativa y generaba ella sola un ritmo, sino que además en el proceso de generar esa imagen ya había una secuencia. Solía pensar en este proceso en el que la prensa de serigrafía subía y bajaba, y los papeles pasaban unos tras otros como en un corazón con un ritmo de latidos frenético. Papel, prensa abajo, tinta: sístole, prensa arriba, retirar papel: diástole. Y así hasta acabar con todo el papel.

Pese a esta parte en cierto modo ritual de lo que hago, que me cautiva y me absorbe, quizás la parte más importante sea la racional. Este ahínco por buscar la esencia de lo que nos hace humanos y lo que nos llena de vida, lo que me empuja a buscar en los terrenos de la ciencia. No soy capaz de entender el funcionamiento del cuerpo y de la vida desde un punto de vista místico o mágico. El hecho de que seamos (o estemos, o existamos) lo relaciono irremediabilmente con el funcionamiento de la máquina que es nuestro cuerpo.

Había sido consciente de nuestra mortalidad siendo una niña, sin embargo no fui verdaderamente consciente de mi propia existencia, en el modo en el que ya la había tratado en algunos trabajos, hasta hace pocos meses. Fue, como casi todo, una casualidad al encontrar uno de los fonendoscopios de mi hermano en un cajón. Si bien ya había escuchado los corazones de otros y otros habían escuchado mi corazón yo nunca había tenido la oportunidad o la curiosidad de oírme. Fue entonces cuando con la misma curiosidad infantil que te lleva a explorar el mundo escuché mi corazón. Ahí puse sonido a aquella sensación que había tenido en los dedos al buscar mi pulso. En ese momento fui consciente no solo de mi propio corazón, sino también de mi propia existencia, que era así a causa de ese latido. Ya había sentido antes que el hecho de que me quitaran la sangre era como que me quitaran la vida, pero fue en ese instante en el que aquellas ideas aprensivas se confirmaron. Era, y soy, porque mi corazón late.

Era esa relación entre la sangre y la vida la que me llevó, en el primer año de carrera, cuando aún no sabía si quiera qué era un discurso artístico, a realizarme un análisis de sangre en el que no solo yo puse sangre, si no también aquellos que me rodeaban y el propio arte, que dejó pintura en el sobre de los resultados. Para mí la vida, mi vida, era aquella sangre de todos, era lo que me formaba y lo que me mantenía en pie. Aún no sabía quién era Marc Quinn, no lo supe hasta tres meses después. Sentí una inmediata conexión con su obra. Había hecho cosas como retratarse con su propia sangre o retratar al descubridor de la secuencia del genoma humano con su ADN (Fig. 3 y 4). Para mí no había nada más personal que aquello para representar alguien. En palabras del propio Quinn “lo que me gusta es su naturaleza abstracta, pero en otra dimensión su absoluto realismo” (Quinn, 2006: 66).



Fig. 3 *DNA portrait of Sir John Sulston*
2001 Marc Quinn



Fig. 4 *Self* 2006 Marc Quinn

Dejé la idea de la sangre y el corazón hasta el año pasado, cuando en mi estancia en Francia recurrí a ellos pues no sabía qué otra cosa hacer. Estaba en un período de enfado y con mucha rabia acumulada en mi interior que no podía simplemente dejar ir. De ahí nació una escultura que no solo me enseñó a soldar, sino que además me hizo aprender a canalizar aquellas emociones que tantas noches me habían desbordado cuando era pequeña de una manera mucho más productiva. Ya que no podía soltar la rabia directamente hice un electrocardiograma que tenía toda la agresividad que había llevado dentro. Aquel trozo de metal colgado del techo hacía todo el daño que yo no podía hacer y que a mí me habían hecho. Aprendí que “el arte es garantía de cordura” (Louise Bourgeois).

Siempre he buscado pues la vida, la esencia de esta, lo contrario a la inmovilidad, a la falta de sentimientos de la muerte. Para ello me he agarrado en todo momento a la idea del corazón, del latido, de esa unidad mínima de vida que nos hace seguir aquí. El corazón late y bombea sangre, la sangre se mueve llegando a la última parte de nuestro ser, nos mantiene vivos, alerta, en movimiento. El corazón vivo es la esencia del movimiento más puro y, sin embargo es imposible representarlo. Para representar el movimiento del corazón, la vida en sí misma, he tenido que recurrir al dibujo abstracto de un electrocardiograma, a la superposición de dibujos de corazones, y aunque estos den la sensación de vida, no la tienen. Aunque hiciese una escultura en la que una suerte de músculo cardíaco se moviese, no sería real. Esto es porque para poder estudiar, artística o científicamente, lo que nos rodea, y más aún, aquello que está oculto a simple vista, necesitamos detenerlo. La única manera de estudiar un corazón físicamente para recomponer su movimiento es a partir de uno que ya ha muerto.

CONCLUSIÓN

Mi madre siempre ha dicho que mis preocupaciones no eran acordes a mi edad. Con diez años temía a la muerte más que a nada y ahora temo a la incertidumbre del futuro. No me gusta lo que no conozco o lo que no puedo conocer. El hecho de que la única verdad absoluta que conozcamos sea que nuestras vidas son finitas me angustia sobremanera.

Sin embargo, pese a todos mis miedos, he conseguido sacar partido de esta angustia existencial que me llena casi desde que tengo uso de razón. Es por ello que este trabajo no lo considero solo fruto de los escasos cuatro meses en los que me he estado documentado y escribiendo. Ni si quiera es un proyecto que comenzó el año pasado o a principios de la carrera, no, viene de antes. El otro día me enteré que cuando nací tuvieron que reanimarme porque mi latido era muy débil; quizás me gustaría remontarme a entonces, pero en aquel momento no sabía que existía. Prefiero remontarme a mi pequeña yo, a la que aún siendo niña se preocupaba por las cosas que se preocupan los viejos. A esos once, doce años sin dormir, llorando, con ataques de ansiedad y temiéndole al fin. A la adolescencia, en la que quise y me obligué a mí misma a creer. No tenía nada entonces y pensé que creer en algo me lo daría todo, me equivoqué.

No encontré ese todo hasta que no entré por la puerta de la facultad, yo ya sabía que aquí algo iba a ayudarme, y aunque tuve mis dudas, como todos, esto no me falló. Fue el año pasado cuando me conocí verdaderamente y cuando me di cuenta de que realmente el arte nos cura, o al menos nos mantiene cuerdos. Y ha sido este año en el que todo esto se ha reafirmado. Cuando he puesto en lo que hago todas mis entrañas y han creído en mí. Han creído todos de una manera que yo jamás había tratado de creer en mí. Y aún con miedo a fallar, lo he hecho y he puesto aún más empeño en dejar parte de mi ser en cada estampa, en cada plato y en cada latido.

PROPUESTA DE INTEGRACIÓN PROFESIONAL

Como he insistido durante todo este trabajo, mi producción artística está en gran parte influida por la medicina. Desde los doce años llevo coloreando y haciendo dibujos para los apuntes de mi hermano, que era incapaz de coger un lápiz de color, por lo que el interés por la ilustración médica me viene desde muy temprano. Si bien este interés se ha acabado por transformar en una voluntad de convertir esta rama de ilustración científica en mi empleo. Esto viene a partir de que el año



Fig. 5 Recién nacido con síndrome de Noonan 2016 Paula Martín Rodríguez

pasado realicé para mi hermano, que es MIR de 4º curso en el Hospital Virgen del Rocío, una serie de ilustraciones para su trabajo de fin de máster. Este trabajo versaba sobre las relaciones genotipo-fenotipo y su relación en paciente afectados por rasopatías (una serie de síndromes pediátricos, y para él realicé unos dibujos sobre las características físicas de cada síndrome (fig.5). Este proyecto hizo que me interesara en cómo un mínimo accidente genético puede variar por completo, no solo el aspecto, si no la manera en la que el cuerpo de una persona funciona.

Para poder realizar este trabajo (y algunos otros, también sobre síndromes pediátricos) busqué cómo otros habían ilustrado estas patologías, sin embargo, para mi sorpresa en español solo encontrábamos el Atlas de síndromes pediátricos de los doctores Cruz y Bosch que pese a ser del año 1998, tenía un aspecto bastante anticuado. Además de esto, el atlas más usado sobre este tema es Smith's Recognizable Patterns of Human Malformation, y en él solo aparecen fotografías de pacientes. Ante esta situación me pregunté cómo era posible que sobre un tema tan interesante nadie se hubiera detenido pacientemente a ilustrarlo. Así pues planteé junto con mi hermano la posibilidad de crear

un atlas de Dismorfologías en español completamente ilustrado y a color.

Actualmente estoy trabajando en la asignatura de Ilustración en lo que sería la maqueta de este atlas. Esto sería un capítulo modelo para el libro, que en este caso versaría sobre la Embriopatía warfarínica y cuyo estilo y maquetación servirían como clave para el resto de capítulos del libro. (Anexo 1)

Dado que este proyecto es un propósito a largo plazo y tardará tiempo en terminar de realizarse, tengo pensado en seguir con mi formación. Puesto que lo que me interesa es la ilustración, y tras haber hecho un curso de ilustración científica con Illustraciencia este año, me he matriculado para realizar el curso de Ilustración que han propuesto desde LAB y La Galería Roja para el año que viene. Estos estudios me permitirán no solo comprender otras ramas de la ilustración sino además conocer nuevas técnicas de dibujo digital o modelado 3D que me ayuden a desarrollar mis competencias digitales. (Anexo 2)

ANEXO I: MAQUETA ATLAS DE DISMORFOLOGÍA

EMBRIOPATÍA WARFARÍNICA

La **embriopatía warfarínica**, síndrome warfarínico fetal o síndrome de DiSaia, es un trastorno muy infrecuente del desarrollo embrionario provocado por el consumo materno de warfarina y derivados de ésta. El síndrome fue descrito por primera vez por DiSaia en 1966, quien propuso el posible efecto teratígeno de la warfarina. Sucesivas comunicaciones de casos han comprobado este efecto y han delimitado el espectro de manifestaciones fenotípicas de este cuadro malformativo.

MANIFESTACIONES CLÍNICAS

Facies: hipoplasia nasal y puente nasal deprimido, con un surco profundo entre las alas y la punta de la nariz.

Esquelético: displasia punctata de las epífisis sin calcificar (en el esqueleto axial, zona proximal de los fémures y huesos calcáneos); la displasia desaparece con la calcificación de las epífisis.

Miembros: hipoplasia de las falanges distales, que adoptan una forma triangular con los vértices apuntando hacia proximal.

Sistema nervioso central: microcefalia, hidrocefalia, malformación de Dandy-Walker, agenesia del cuerpo calloso, atrofia del vermis cerebeloso, convulsiones y espasticidad, discapacidad intelectual y dificultades en el lenguaje.

Ojo: atrofia óptica, cataratas, microftalmía y anomalía de Peters.

Otras anomalías encontradas: retraso del crecimiento intrauterino; escoliosis, anomalías vertebrales; rizomelia; atresia de coanas, fisura palatina y labio leporino; hipoplasia pulmonar, cardiopatía congénita, asplenia, agenesia renal, hipospadias.

ETIOLOGÍA

Este síndrome está causado por la exposición prenatal a la warfarina. Hay algunas proteínas implicadas en el proceso de formación del cartílago y el hueso, como la osteocalcina, que son vitamina K dependientes. Estudios in vitro han demostrado que la warfarina inhibe la arilsulfatasa E, enzima cuyo déficit da lugar a la condrodisplasia punctata ligada al X, cuadro similar a la embriopatía warfarínica. Por tanto, la warfarina alteraría los procesos de condro y osteogénesis dando lugar a las alteraciones esqueléticas observadas en este síndrome. El periodo crítico para que se produzcan estas anomalías está entre la 6ª y 9ª semana de gestación.

Las anomalías del SNC y el retraso mental se asocian con una exposición más tardía en el embarazo y la aparición de hemorragias fetales. Además, parece que la warfarina tiene un efecto deletéreo directo sobre el desarrollo del sistema nervioso.



Fig. 1 Niño afecto por embriopatía warfarínica. Se aprecia la raíz nasal plana con surcos nasales marcados y narinas antevertidas, así como pliegues epicánticos



Fig. 2 Vista lateral del mismo paciente, donde se aprecia cara aplanada con la raíz nasal hundida y narinas antevertidas.



Fig. 3 Vista de la mano con dedos algo hipoplásicos, fundamentalmente a expensas de falanges distales.



Fig. 4 En la radiografía se observa acortamiento de los huesos metacarpianos y la típica forma triangular de las falanges distales, con el vértice orientado hacia proximal.

ANEXO II: PROGRAMA CURSO DE ILUSTRACIÓN

CURSO ANUAL **ILUSTRACIÓN**



OCTUBRE 2017 / JUNIO 2018 / SEVILLA
450 HORAS



PATROCINA



OBJETIVOS	2
DOCENTES	3
FICHAS TÉCNICAS DE LAS ASIGNATURAS	5
CALENDARIO	27
INSCRIPCIÓN	28

Objetivos

APRENDE TODO EL PROCESO CREATIVO DEL ILUSTRADOR, **DESDE LA CONCEPTUALIZACIÓN A LA PUBLICACIÓN** DEL ENCARGO.

DISEÑA LAS BASES PARA **TU PROPIO ALBUM ILUSTRADO.**

CREA TU PORTFOLIO ONLINE PARA PROMOVER TU TRABAJO.

Docentes

Quereamos enseñarte las **habilidades artísticas, intelectuales y organizativas** necesarias para ejercer la profesión de ilustrador.

Nuestros docentes son **autores en activo**, de diferentes sectores. Con ellos aprenderás la **naturaleza y función de los diversos tipos de ilustración**.

COREY SMITH
RICARDO CAVOLO
DANIEL PARRA
ABEL IPPÓLITO
ÁGREDA
PANDELET
IRENE ROGA
RAÚL GURIDI
ALE ROJAS

DIEGO GALLEG
JESÚS ESCUDERO
NACHETZ
PERRORARO
PABLO MÁRQUEZ
VÍCTOR MARÍN
PEDRO ALPERA
LUIS GONZÁLEZ



Asignaturas

Fichas técnicas



Proceso creativo, discurso y álbum infantil

¿QUIÉN IMPARTE?
GURIDI

DURACIÓN
24 H. LECTIVAS

Aprenderás todo el proceso de creación de tu propio álbum ilustrado. Desde la conceptualización a los aspectos técnicos a tener en cuenta para su producción y divulgación.

La asignatura se organiza en los siguientes contenidos:

Elementos narrativos del álbum ilustrado.

La relación entre la imagen y el texto, suma, contraste, diferencia.

¿Qué nos atrae de los álbumes ilustrados?

Elementos base de la narración gráfica

Promoción, difusión e investigación del álbum ilustrado.

La edición, planificación de proyectos, el enfoque y organización de proyectos.

SOBRE EL DOCENTE

GURIDI

Licenciado en Bellas Artes (Universidad de Sevilla).

1º Premio del 7º Encontro Internacional de Ilustração de S. João da Madeira 2014.

Premio Nacional 2015 Mejor álbum ilustrado "El Rebaño" | Gremio de libreros de Madrid.

Ha trabajado y experimentado profesionalmente casi todos los campos de la imagen, impresión, diseño y publicidad. A partir de 1995 se especializa en el campo de las artes gráficas, tanto a nivel institucional como publicitario y multimedia.

Desde el año 2010 su producción se ha concentrado en la ilustración editorial infantil, la cartelería para campañas culturales de teatro, danza y títeres, y portadista de libros para La Joie de Lire. También es responsable de la dirección artística y gráfica de la compañía Danza Mobile, Sevilla.

Imparte talleres de ilustración y creatividad en Bilbao, Pontevedra, Granada, Madrid, Barcelona y Valladolid y colabora con MSF y ONGs varias.

Entre sus más de 40 publicaciones, traducidas a más de 9 idiomas, destacan:

A LO BESTIA (con Mar Benegas)
Ed. Amargord, 2011.

EL REBAÑO (con Margarita del Mazo)
Ed. La fragatina, 2014.

LA FORET DES ÂRBRES ROUGES (con Ingrid Chabbert) OQO France, 2015.

LAS COSAS RARAS (con Andrea Maturana)
Planeta lector, 2016.

SACI, El Origen (con Ilan Brenman)
Companhia das Letrinhas, 2016.



Diseño de personajes

Aprenderás cuáles son los fundamentos del diseño de personajes para crear un grupo de caracteres que puedan ser utilizados dentro del mundo de los videojuegos, el álbum ilustrados y la animación.

Cada una de las clases tendrán un componente teórico y otro práctico, de esta manera Corey realizará diversos ejercicios a modo de masterclass para que veas de primera mano en que consiste y de que manera es más conveniente adentrarse en el proceso de diseño y creación de personajes. Tendremos en cuenta la incidencia de la luz, carácter a aportar al diseño para conferirle mayor expresividad, el tratamiento de las texturas, la composición y el uso del color.

En cada una de las sesiones, además de llevarse a cabo una demostración práctica y aprendizaje teórico, Corey, de manera individualizada, hablará de las correctas pautas y problemas a resolver en los ejercicios que cada uno de los alumnos realicen, ya sea en clase o aquellos que se envíen para trabajar en casa. Todos los trabajos serán tutorizados, evaluados y corregidos por Corey de manera personalizada.

¿QUIÉN IMPARTE?
COREY SMITH

DURACIÓN
24 H. LECTIVAS

De esta manera, se harán patentes la mejora y evolución de cada uno de los participantes en el curso.

Progresivamente iremos desarrollando todos los elementos para construir personajes de principio a fin. En este sentido, Corey le concederá vital importancia al desarrollo y análisis de los bocetos previos, silueta, gestualidad, expresión, exageración, control de técnicas de dibujo digital y presentación final del personaje, así como a la necesidad de establecer un criterio de investigación para obtener el personaje que nosotros deseamos.

SOBRE EL DOCENTE

COREY SMITH

Nacido y criado en Nueva Zelanda, vive y trabaja en Sevilla en la empresa de videojuegos: Genera Games. Una de las empresas más importantes, relevantes y competitivas en este sector dentro de España. Previamente, Corey ha trabajado como diseñador de personajes a tiempo completo, concept artist e ilustrador en la industria de videojuegos para móvil desde hace más de 7 años.



Técnicas con lápices y rotuladores

¿QUIÉN IMPARTE?
DANIEL PARRA

DURACIÓN
12 H. LECTIVAS

Aprenderás a trabajar el color con técnicas secas y húmedas para lápiz y rotulador, manejándolos tanto técnica como expresivamente.

LÁPICES

Lápices pastel

Lápices inktense

ROTULADORES

Rotulador de acuarela

Rotuladores con base de alcohol:

- Anilinas
- Pigmento puro

Tipos de soporte

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Aprenderemos a manejar técnicamente las herramientas para comprender sus posibilidades.

Posteriormente superaremos estos límites técnicos mediante la interacción creativa de unas herramientas con otras, para multiplicar sus opciones y registros visuales.

SOBRE EL DOCENTE

DANIEL PARRA

Córdoba, 1980.

Licenciado en BBAA por la Universidad de Sevilla.

Galardonado con más de 280 premios nacionales e internacionales en las modalidades de Pintura, Dibujo, Ilustración y Cómic.

Ha expuesto en Ámsterdam (Holanda), Breda (Holanda), Dushanbe (Tajikistan), Frosinone (Italia), Madrid, Zamora, Oviedo, Lleida, entre otras muchas.

Establecido como Artista/Ilustrador Freelance desde 2006 hasta la actualidad, ha desarrollado proyectos de importantes agencias de publicidad para clientes como BMW, Samsung, Iberia, Amstel, Heineken, Cruzcampo, Palau de la Música, Beefeater, Ciudad Artes y Ciencias, Viceroy, Makro...

Técnicas mixtas | Acrílico, gouache y acuarela

¿QUIÉN IMPARTE?
ALE ROJAS

DURACIÓN
20 H. LECTIVAS

Aprenderás los diferentes usos de los procedimientos pictóricos tradicionales en ilustración.

Conocerás las ventajas y limitaciones de los diferentes medios y cómo combinarlos en diferentes soportes y acabados.

Soportes

Preparación e imprimación

Tipos de procedimientos:

Acrílicos, acuarelas y tempera (gouache)

Lápices de colores

El trazo

Opacidad y cobertura

Empastes y veladuras

Mediums

El fondo

La primera mancha

La pincelada

Acabados

SOBRE EL DOCENTE

ALE ROJAS

(Sevilla, 1971) Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Beca de Pintura en Winchester School of Art. Estudios de escenografía en el Centro Andaluz del Teatro y de fotografía en la Fundación Luis Cernuda.

En 2001, tras varios años trabajando en agencias, editoriales y estudios, funda el estudio de diseño e ilustración 37grados, desde donde trabaja para clientes privados e institucionales. Se especializa en diseño de identidad, editorial, expositivo e ilustración, rediseñando la revista Cinemania y la revista de arquitectura Neutra.

Ha ganado numerosos premios de cómic, ilustración y cartelismo en Andalucía. Ha ilustrado para cabeceras del grupo Prisa como Rolling Stone y Cinemania.

En el año 2013 funda LAB, un centro para la divulgación de la cultura visual contemporánea en Andalucía, desde donde promueve actividades culturales y programa exposiciones sobre diseño, ilustración y arte contemporáneo.

Es consultor en formación de diseño. Actualmente imparte asignaturas en el Grado Oficial de Diseño y en el Máster Superior de Diseño y Creatividad Digital del Centro universitario San Isidoro (CEADE).

En 2015 funda con varios socios Convoy una red de diseñadores con base en Sevilla.



Introducción a Adobe Illustrator CC

Aprenderás a usar Adobe Illustrator y llegarás a ser capaz de producir diferentes estilos de ilustración vectorial con calidad profesional.

¿QUIÉN IMPARTE?
ALE ROJAS

DURACIÓN
16 H. LECTIVAS

La asignatura se organiza en cinco proyectos tutorizados de ilustración vectorial con diferentes registros visuales.

Ejercicio A

Ilustración geométrica con estética “flat design”

Ejercicio B

Ilustración manual entintada, escaneada y vectorizada

Ejercicio C

Ilustración con pinceles de Illustrator

Ejercicio D

Ilustración con texturas y máscaras de opacidad

Ejercicio E

Ilustración con la herramienta pluma

CONTENIDO

Conceptos básicos de la ilustración vectorial

Espacio de trabajo y herramientas

Guías y cuadrícula

Tipos y edición de trazo

Tipos y edición de relleno

Formas geométricas

Selección, organización y agrupamiento de objetos

Alineación y distribución de objetos

Expansión de objetos

Uso de las capas

Bloqueo, ocultación y eliminación de objetos

Transparencia y modos de fusión

Transformación de objetos

Combinación de objetos con el “Buscatrazos”

Edición de trazados

Herramienta “Pluma”

Uso, creación y agrupación de colores

Selección de colores

Degradados

Gestión básica del color

Pintura interactiva

Calco de ilustraciones

Pinceles

Máscara de transparencia

Máscara de recorte

Uso de texturas

Mallas

Motivos

Importación, exportación y almacenamiento



Introducción a Adobe Photoshop CC

Una inmersión intensiva a las herramientas y técnicas fundamentales de Photoshop CC.

¿QUIÉN IMPARTE?
ALE ROJAS

DURACIÓN
8 H. LECTIVAS

La asignatura se organiza en los siguientes contenidos:

Conceptos básicos de las imágenes de bitmaps
Espacio de trabajo y herramientas
Uso, creación y agrupación de colores
Qué resolución y modo de color usar según el soporte final
Gestionar los espacios de color
Métodos de selección
Métodos de pintura
Introducción al uso de pinceles
Degradados

Cómo transformar elementos
Alineación y distribución de objetos
Tipos de capas
Cómo trabajar con capas
Cómo trabajar con motivos
Herramientas de ajuste de luminosidad y color
Tipos de máscaras
Importación, exportación y almacenamiento
Fundamentos del Arte Final



Técnicas gráficas con Adobe Photoshop

¿QUIÉN IMPARTE?
JESÚS ESCUDERO

DURACIÓN
16 H. LECTIVAS

SOBRE EL DOCENTE

JESÚS ESCUDERO

Aprenderás las posibilidades creativas para los ilustradores que ofrece Adobe Photoshop.

Licenciado en Bellas Artes | Universidad de Sevilla (2004).

La asignatura se organiza en los siguientes contenidos:

Tras trabajar como diseñador gráfico, orienta su carrera para ser profesional de la ilustración.

Técnicas de lo analógico a lo digital y de lo digital a lo analógico.

Beca de investigación de diseño gráfico en el Instituto de Tecnologías Educativas y beca de producción gráfica del programa de arte contemporáneo "Iniciarte" (Junta de Andalucía).

Uso, creación y customizado de pinceles digitales.

Pinceles experimentales.

Texturas.

Simulacros de encargos. Nos enfrentaremos a situaciones reales en las que buscar soluciones gráficas.

Ha realizado trabajos para las siguientes instituciones y empresas: Ministerio de Educación, Departamento de Difusión de Museos de La Junta de Andalucía, Editorial SM, Editorial Oxford University Press, Editorial Anaya, Editorial Santillana, Editorial Difusión, Editorial Palabra, Revista "Delibros", Revista musical Rolling Stone (España y Japón), revista musical "Mondosonoro", "Boneshaker Magazine", Tapsa TFM, ICONI, Federópticos.

Entrega de un kit de recursos digitales para el ilustrador. Material con el que mejorar tus trabajos y conocimientos de la profesión.

En 2011 publica con la editorial Narval "Teatro en la cocina", álbum ilustrado con éxito de crítica y ventas.

REQUISITOS

Recomendable tableta gráfica para la sesión de pinceles digitales.



Lenguaje visual y composición

¿QUIÉN IMPARTE?
JOSÉ LUIS ÁGREDA

DURACIÓN
16 H. LECTIVAS

SOBRE EL DOCENTE

JOSÉ LUIS ÁGREDA

Aprenderás a usar las herramientas del lenguaje visual para expresar y comunicar tus ideas con precisión y claridad. Descubrirás trucos para “sanar” tus ilustraciones.

La asignatura tiene como objetivos que el alumno aprenda a:

Reconocer y aplicar normas básicas que puedan hacer más interesante la ilustración.

Focalizar el interés en la composición.

Usar el color de manera dramática o simbólica, no descriptiva.

Jugar con el contraste (claro/oscuro, frío/caliente, recto/curvo).

Sacarle partido a la asimetría y el equilibrio.

Ha sido colaborador habitual del periódico El País, Fotogramas, Orgullos y Satisfacción o del semanario de humor El Jueves durante más de quince años.

Ha trabajado en publicidad, ilustración de prensa, ilustración de libros, historietas y diseño de personajes para animación, colaborando con clientes como Planeta, Disney, PRISA, Ogilvy, Hachette, Norma, Santillana, Espasa, El Jueves, Image, etc.

Artista galardonado y premiado en gran número de ocasiones por su brillante talento de historietista. Premio a Mejor Obra Nacional tanto en el Salón del Cómic de Barcelona como en el de Madrid en 2001, por su álbum Cosecha Rosa (editorial Undercómics).

También cabe destacar en su dilatada carrera y experiencia profesional algunas exposiciones individuales: Encuentros del Cómic y la Ilustración de Sevilla (2008), Salón del Cómic de Barcelona (2002) o el Festival Viñetas desde o Atlántico (A Coruña, 2000).



Anatomía y dibujo del natural

¿QUIÉN IMPARTE?
ABEL IPPOLITO

DURACIÓN
20 H. LECTIVAS

SOBRE EL DOCENTE

ABEL IPPOLITO

Licenciado en Bellas Artes (Universidad de Sevilla).
Historietista e ilustrador.

CONTENIDOS

Anatomía artística: concepto.

La estructura. Lo que no se ve es siempre lo más importante.

Movimiento, proporción y forma.
Cada cosa a su tiempo.

Reflexión sobre la realidad y tu dibujo.

Exageración, simplificación, normalización y, algunas veces, idealización.

Push, llévalo al extremo.

Crea tu propia anatomía.
Defínete.

Publicó en las legendarias Zona84 y TOTEM. Trabajó en Japón durante dos años para la editorial manga Kodanshaen, en las revistas Afternoon y Morning.

En 1999, junto al ilustrador Enrique Carlos Martín, funda "Tremendo Estudio", especializado en ilustración publicitaria y editorial y en la didáctica de la animación y de la historieta. Ha producido cómics didácticos e infantiles para Norma Editorial (¡Dibus!, ¡Dibucómics!) y para ABC (BLANCO y NEGRO iguay!).



Narración Visual, cómic y storyboard

¿QUIÉN IMPARTE?
ABEL IPPOLITO

DURACIÓN
16 H. LECTIVAS

CONTENIDOS

¿Qué es saber contar? Si no te interesa es que no te lo han contado bien.

Estructura narrativa.

Contar sin sonido y sin texto.

Los planos y el punto de vista.

Cuando la cámara se mueve.

La industria del cómic.

Fases de creación hasta el storyboard.

El storyboard y sus diferentes aplicaciones.

Ejemplos y análisis de narraciones visuales.



Caricatura

¿QUIÉN IMPARTE?
JAIME PANDELET

DURACIÓN
8 H. LECTIVAS

Aprenderás a realizar caricaturas a partir del análisis de los rasgos básicos del personaje.

CONTENIDOS

Interpretación de la fisionomía corporal, las expresiones o profundidad de los rasgos y el carácter de los personajes, con el fin de retratar la esencia de la persona.

Las posibilidades de la exageración para potenciar la personalidad del retratado.

La caricatura esquemática.

Los límites con la representación realista. Respetar más o menos las proporciones reales.

SOBRE EL DOCENTE

JAIME PANDELET

Ilustrador editorial y caricaturista.

Ha ilustrado para ABC de Sevilla, El Correo de Andalucía, Interviú, Huffington Post, Rolling Stone, Canal Sur, Cadena SER, MARCA, Huelva Información y Algaída/ANAYA. Ha trabajado para infinidad de agencias de publicidad, empresas de comunicación y estudios de diseño gráfico en proyectos de ilustración, identidad visual y publicidad.

Introducción al Manga

¿QUIÉN IMPARTE?
IRENE ROGA

DURACIÓN
9 H. LECTIVAS

CONTENIDOS

La estética del cómic japonés.

Distintos tipos de dibujo según el mercado objetivo.

Narrativa "manga".

Ejemplos y diferencias con la narrativa occidental y su paulatina asimilación por parte de autores del cómic occidental.

Técnicas de dibujo.

Funcionamiento de una página de manga, entintado, tramas y ajustes finales.

Ejemplos de autores y obras a considerar para adentrarse en el mundo del cómic japonés.

SOBRE EL DOCENTE

IRENE ROGA

Dibujante autodidacta, vive en Sevilla y trabaja como ilustradora y autora de cómics desde 2008.

Sus primeras influencias fueron los tebeos españoles, los álbumes de Astérix y de Tintín, y la animación de los años 80, principalmente japonesa. Después de participar en fancines y ganar dos concursos de cómic, empezó a publicar algunas historietas cortas en revistas especializadas. En 2011 se edita "La Canción de Ariadna" con la editorial Glénat España, su primer cómic en formato tomo. Posteriormente ha participado en publicaciones colectivas de varios autores para las editoriales Aleta, Dibbux y Ominiki.

Paralelamente, ha ilustrado publicaciones infantiles, juveniles y libros de texto para diversas editoriales en España y EEUU. Su trabajo más reciente es una colección de cuatro cuentos con Ediciones Destino (Grupo Planeta).

Actualmente publica regularmente una nueva obra en formato webcomic: "Kýriade", que puede leerse en la página Oraclecomics.com



Diseño gráfico y sus soportes para la Ilustración

Cartel, banner y otras formas de comunicación gráfica

¿QUIÉN IMPARTE?
PERORARO

DURACIÓN
24 H. LECTIVAS

Aprenderás a usar los conceptos principales del diseño gráfico aplicados a la ilustración, profundizando en la composición de los elementos y usos tipográficos sobre soporte gráfico. Pondremos especial atención en la construcción de un cartel, las diferentes posibilidades de un banner para redes sociales y a través del pensamiento lateral, exploraremos nuevos soportes publicitarios. Descubrirás recursos, trucos y atajos para optimizar al máximo tu tiempo.

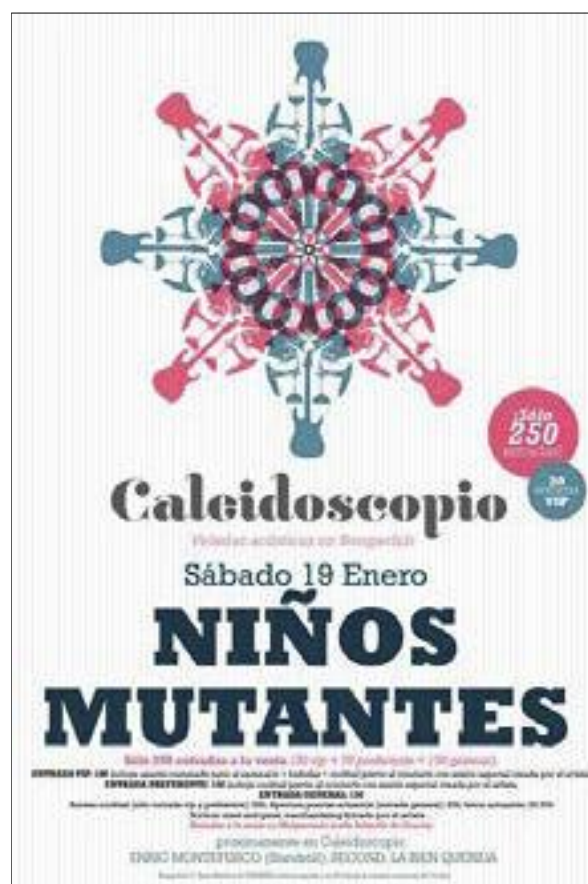
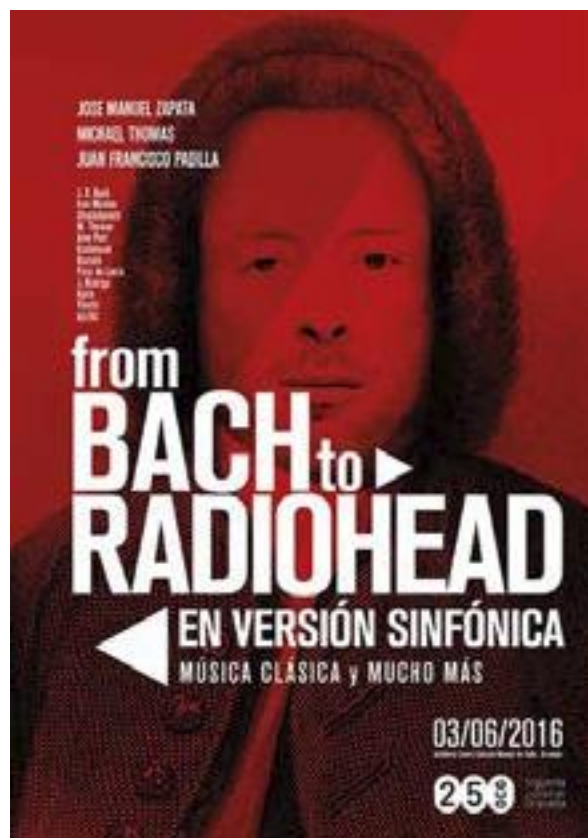
SOBRE EL DOCENTE

PERRORARO

Granada, 1975

Respira y se nutre de diferentes movimientos culturales, estrechamente ligado al arte de la cartelería, la forma gráfica compone su identidad profesional, su líquido elemento. La meticulosidad y el mimo a la composición, el color y la tipografía le sitúan más cerca de un luthier del papel que de un grafista publicitario.

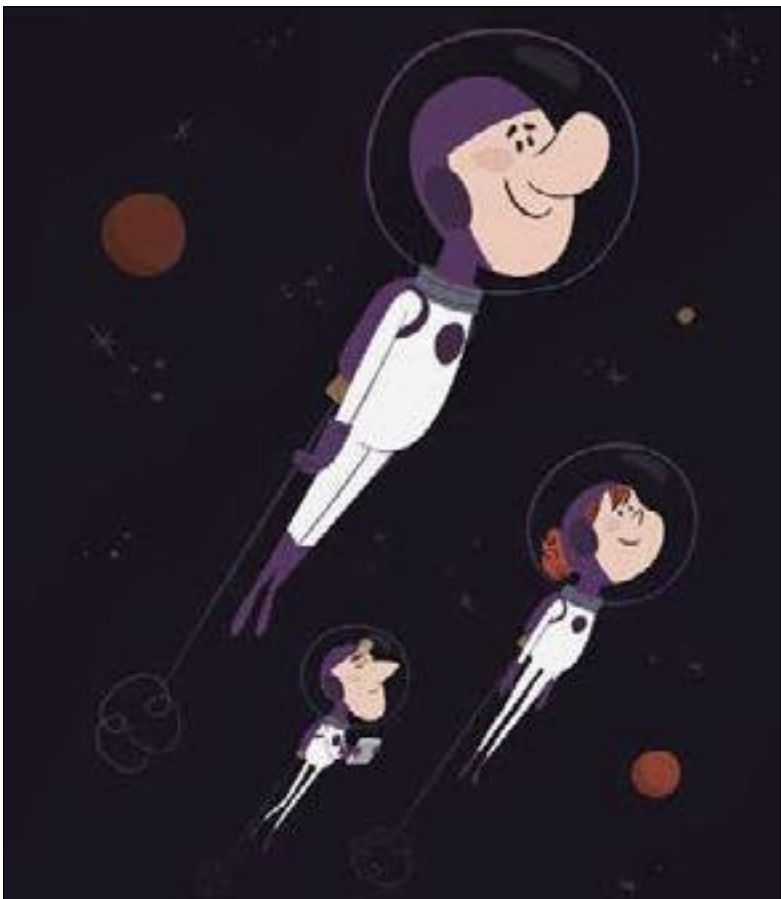
Una trayectoria de 15 años dedicados a la creación gráfica en el mundo de la cultura: bandas, escenas, vinilos, flyers, prensa, portadas y festivales han sido soporte de sus ideas, su creatividad, y su capacidad para adaptarse a cualquier temática sin perder jamás el estilo que tanto lo define. Compagina su vocación gráfica con seis años de docencia en escuelas de diseño, conferencias y workshops.



Adobe Animate CC

¿QUIÉN IMPARTE?
PEDRO ALPERA

DURACIÓN
20H. LECTIVAS



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN

Historia de la animación.
Proceso de una animación 2D.
Ejemplos de series y películas

ADOBE ANIMATE CC

Introducción al software.
Línea de tiempo.
Herramientas de dibujo.
Fotogramas clave.
Interpolaciones.
Morphing.
Máscaras
Guías

ANIMACIÓN 2D

Principios de la animación.
Squash and Stretch (Encoger y estirar).
Anticipation (Anticipación).
Staging (Puesta en escena).
Straight Ahead Action and Pose to Pose (Hacia adelante o Pose a Pose).
Follow Through and Overlapping Action (Seguimiento y superposición).
Slow In and Slow Out (Aceleración y deceleración).
Arc (Arcos).
Secondary Action (Acción secundaria).
Timing (Tiempos).
Exaggeration (Exageración).
Solid drawing (Dibujo sólido).
Appeal (Encanto).
Todo está en el Tiempo y Espacio.
Péndulos y pelotas que botan.
Smears.
Ciclos de Andar.

EJERCICIOS PRÁCTICOS | CREACIÓN DE UN GIF ANIMADO & BLUCLES | Exportación y preparación final de nuestras animaciones.

SOBRE EL DOCENTE

PEDRO ALPERA

Licenciado en Bellas Artes (1998).

Ha trabajado desde entonces como animador e ilustrador para clientes como We Transfer, Muster Magazine, Ayuntamiento de Barcelona, Ediciones en Babia, los canales de televisión Telecinco, Cartoon Network, Boing, TNT, TCM y Boomerang, entre otros.

A lo largo de estos casi 20 años, se ha ocupado del desarrollo de animaciones, ilustraciones, comics, sitios web, videojuegos y diseño dentro de múltiples áreas. Además de su trabajo como freelance, también ejerce de profesor universitario de animación 2D.

Durante algo más de dos años celebró cada viernes con una pequeña animación en bucle desarrollando hasta un total de 112 animaciones, que hicieron que su trabajo fuera más conocido. Como ilustrador e historietista, ha participado en numerosas exposiciones colectivas e individuales del panorama nacional.

Introducción a Adobe After Effects CC

¿QUIÉN IMPARTE?
PABLO MÁRQUEZ

DURACIÓN
21 H. LECTIVAS

Aprenderás cómo realizar animaciones a partir de tus ilustraciones. El taller ofrecerá una visión completa del flujo de trabajo en esta herramienta para la creación de contenido de animación.

CONTENIDOS

Conceptos generales en After Effects.

Introducción a la Interfaz y flujos de trabajo.

Importación de elementos.

Organización: Composiciones y precomposiciones.

Previsualización.

Técnicas básicas de animación:

- Conceptos básicos de animación.
- Animar elementos | Posición, rotación, escala y opacidad.

Máscaras en After Effects:

- Creación y edición de máscaras.
- Animación de máscaras.

Rigging y Animación de personajes.

Partículas: Creación y animación.

Introducción a expresiones.

Render.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Animación de ilustraciones. Daremos vida a una ilustración añadiendo desde pequeños detalles animados hasta animaciones complejas.

SOBRE EL DOCENTE

PABLO MÁRQUEZ MUÑUMER

Animador 2D/3D

Desarrolla su actividad profesional como profesor de animación en el Grado Superior en Animación 3D, juegos y entornos interactivos en Nuevas Profesiones, centro perteneciente a la Cámara de Comercio de Sevilla. A lo largo de su trayectoria profesional ha adquirido experiencia como animador 2D y 3D, character designer y concept artist desarrollando videojuegos para plataformas móviles además de contenido editorial infantil.

Ha sido animador 2D/3D en Genera Games, donde participó en la producción de títulos para plataformas móviles como "Penguins of Madagascar: Interactive Story", "DreamWorks Press: How to train your Dragon" o "The Little Prince - Bubble Pop" entre otros.

Desde 2013, co-dirige el Festival de Animación de Sevilla, Animalada. El evento se ha posicionado como el de mayor envergadura del sur de España cumpliendo este año 2017 su quinta edición consecutiva.

Recientemente a coordinado y dirigido la animación del proyecto de video mapping "El niño que fuimos es quien nos alumbra" producido por el Ayuntamiento de Sevilla para la programación de actividades navideñas "Alumbra".



Introducción a Rhinoceros

¿QUIÉN IMPARTE?
NACHETZ

DURACIÓN
18 H. LECTIVAS

CONTENIDOS

MODELADO DE PRECISIÓN 2D

Creación de geometría 2D.

Edición-transformación de geometría 2D.

Herramientas de análisis.

MODELADO DE PRECISIÓN 3D

Creación de geometría 3D.

Edición-transformación de geometría 3D.

Herramientas de análisis.

Obtención de geometría 2D a partir de 3D.

FORMATOS DE INTERCAMBIO DE ARCHIVOS

Preparación de material para Illustrator y Zbrush.

INTRODUCCIÓN AL PROTOTIPADO DIGITAL

Tipos: CGI, impresión 3D, corte CNC láser y fresado.

SOBRE EL DOCENTE

NACHETZ

Arquitecto | Diseñador 3D

Comienza su actividad profesional en 2001 colaborando con diversos estudios de arquitectura en el desarrollo de proyectos de ejecución, concursos y urbanismo hasta 2006.

Desde 2002 trabaja como freelance en proyectos de visualización en 3D arquitectónicos, industriales, presentación y simulación de productos, estudios de iluminación, materiales y desarrollo de topografías en 3D. Desde 2006 trabaja en "radarq.net" desarrollando la actividad como nodo estable en Sevilla. "radarq.net" es un estudio abierto que trabaja e investiga en arquitectura, red y ciudad.

En 2009 arranca el proyecto 12Lab.net concebido a modo de plataforma donde experimentar e investigar transversalmente entre arquitectura, diseño, artesanía, tecnología, visualización en 3d y fabricación digital. Asimismo, en 2011 comienza su actividad docente como formador de Rhinoceros y Vray.



Modelado con Zbrush

¿QUIÉN IMPARTE?
VÍCTOR MARÍN /
INVICTUS DESINGS

DURACIÓN
16 H. LECTIVAS

CONTENIDOS

Introducción a Zbrush.

Aplicaciones profesionales:

- Concept art para cine, tv y videojuegos
- Figuras y juguetes coleccionables
- Arte

El flujo de trabajo en la escultura digital.

Trucos y recursos.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Partiendo de una simple esfera crearás un personaje con gran nivel de detalle y complejidad.

SOBRE EL DOCENTE

VÍCTOR MARÍN | INVICTUS DESINGS

Ilustrador profesional.

En su trayectoria ha creado estatuas, concept arts, juguetes, joyas y una infinidad de objetos.

Su trabajo ha sido presentado y compartido en los mejores magazines, revistas, libros y blogs del sector en todo el mundo.

Fundó su propia compañía: Invictus Desings, desde donde trabaja para el mundo del cine, compañías de toys de colección, anuncios de televisión y en la creación de obras de arte para galerías de arte y coleccionistas privados.

Actualmente desarrolla la versión en español del software de Pixologic Zbrush, habiendo trabajado para clientes como Warner, La Noria films, Omen Studios, etc.



Tipografía Creativa

Conocerás los principales conceptos técnicos y prácticos de los usos tipográficos.

¿QUIÉN IMPARTE?
ALE ROJAS

DURACIÓN
8 H. LECTIVAS

CONTENIDOS

Morfología, Atributos y Estructura.

Carácter y usabilidad.

Anatomía de las letras.

Grupos tipográficos.

Breve historia de la tipografía hasta la actualidad.

Cómo combinar tipografías.

Errores comunes.

Criterios de selección de la tipografía.

¿Papel o pantalla?

EJERCICIOS PRÁCTICOS

CREACIÓN DE UNA TIPOGRAFÍA MODULAR



Pensamiento lateral en el proceso creativo

Exploración y desarrollo de esta herramienta clave, para desarrollar la capacidad creativa. Enfocado a la generación de ideas en el medio urbano, desarrollo de aptitudes y planteamientos de cara al marco laboral como freelance.

¿QUIÉN IMPARTE?
PERRORARO

DURACIÓN
12 H. LECTIVAS

CONTENIDOS

Todos tenemos aptitudes innatas, personales y laborales. Cómo puedo gestionar mi perfil para solucionar problemas en lo cotidiano: desde un bloqueo mental, plantear diferentes opciones a un mismo problema, generar ideas inusuales o abordar una propuesta de cara a empresas o instituciones usando lo mejor de tus recursos personales y profesionales.

Manejar las mismas ideas y recursos, nos lleva al efecto embudo.. "todo el mundo hace lo mismo..." se acaba atrancado en la entrada del túnel por exceso de aspirantes. ¿Cómo sacar partido a todo lo que soy, sé, he aprendido y me atrevo? La salida del túnel, podría estar sobrevolando la montaña.

Infografía

¿QUIÉN IMPARTE?
DIEGO GALLEGO

DURACIÓN
12 H. LECTIVAS

La infografía es una técnica que nos permite explicar procesos complejos, hechos noticias, estadísticas e historias de una forma visual y comprensible por cualquiera. Actualmente su uso no sólo se reduce al ámbito de la prensa o al diseño expostivo, sino que se ha ampliado a campos tan alejados entre sí como los virales que se transmiten a través de las redes sociales o la comunicación interna de las empresas.

CONTENIDOS

¿Qué es la infografía?

Breve recorrido por la historia de la infografía.

Tipología de gráficos.

Medios y condiciones.

Inspiración y tendencias actuales.

Narrativa y lenguaje visual.

De lo figurativo a lo abstracto.

Diseño de pictogramas.

Historia y estilo de los pictogramas.

Visual Thinking.

El briefing.

Conceptualización de una infografía.

Mapas conceptuales.

Bocetos y esquemas previos.

La retícula.

Storytelling.

Orden y Jerarquía.

Realización vectorial.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

DURANTE EL MÓDULO SE IRÁN REALIZANDO PEQUEÑOS EJERCICIOS RELATIVOS A CADA UNO DE LOS TEMAS TRATADOS

AL FINAL DEL MÓDULO SE REALIZARÁ UN PROYECTO DE INFOGRAFÍA BASADO EN UN BRIEFING REAL.

SOBRE EL DOCENTE

DIEGO GALLEGO

Graduado en Comunicación por la Universidad de Sevilla.

Tras varios años trabajando en agencias y estudios funda Dot. Durante ocho años se dedica a crear proyectos de identidad visual, diseño editorial y exposiciones. En 2011 funda junto a Fernando de la Vega el estudio Apartamento, desde donde trabajan en proyectos de diseño para clientes privados e institucionales.

Es profesor de diseño y conferenciante en másteres y postrados de instituciones como Fundación para la Investigación y Difusión de la Arquitectura, Universidad de Sevilla y CEADE. En esta última impartiendo la asignatura de Proyectos Gráficos en la especialidad de Diseño Gráfico.

Ha recibido premios internacionales como los Signes Awards. Su trabajo ha sido expuesto en la galería Vinçon de Barcelona y en el ICAS de Sevilla. Sus proyectos han sido publicados en revistas como Visual y Experimenta; en publicaciones como Basic Identities, Editorial Made in Spain, Growing Graphics o Basic Brochures; seleccionados para los anuarios de diseño español Select y de diseño europeo Selected A.



Ilustración Creativa

¿QUIÉN IMPARTE?
RICARDO CAVOLO

DURACIÓN
18 H. LECTIVAS

Aprenderás a generar tu propio universo visual.

A partir de tus experiencias, gustos y referencias desarrollarás un código personal de signos que definirán tu estilo: símbolos, iconos, colores, etc.

Ricardo Cavolo dará apoyo individualizado a cada uno de los alumnos, tanto en el proceso de conceptualización como en el de la materialización sobre el papel de la idea.



SOBRE EL DOCENTE

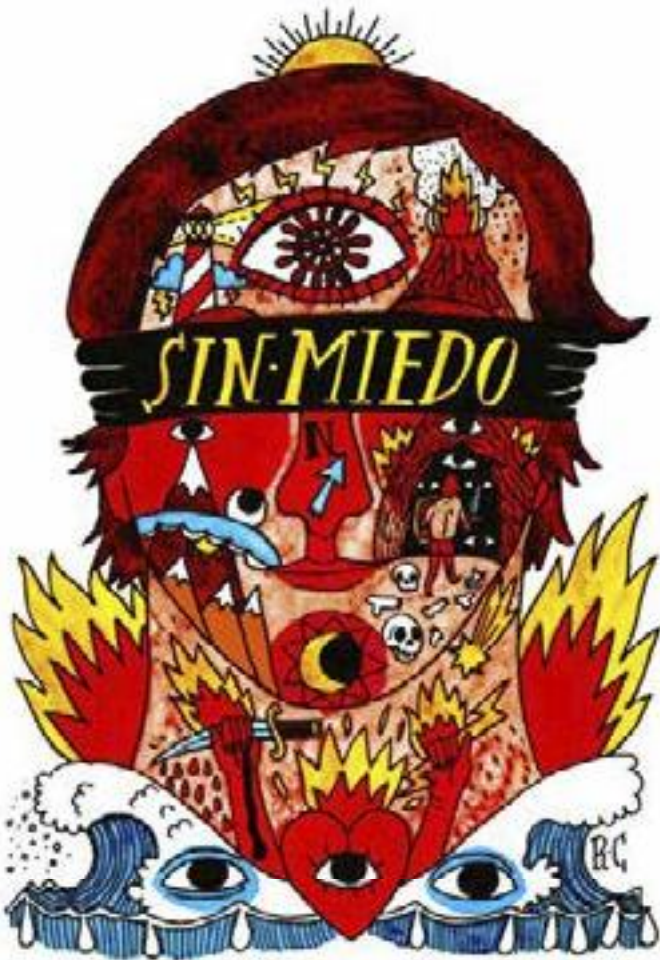
RICARDO CAVOLO

Salamanca, 1982.

Es uno de los ilustradores españoles más internacionales. Ha expuesto en diversas galerías de Madrid, Londres, Montreal, Porto o Milan.

También ha trabajado en diversas campañas publicitarias y para marcas como Nike, Converse, Coca Cola o Levi's; así como realizado varias portadas de discos. Como ilustrador ha publicado varios libros y una novela gráfica con editoriales como Nobrow (UK), Lunwerk (España), SM (España), Two Dollars Radio (USA), Limina (Italia) o Madriguera (Perú).

Ha participado con sus murales en diversos festivales como Mural (Canadá), Glastonbury Festival (UK), Cut Out Fest (Mexico) o Mulafest (España), así como una colaboración con el FC Barcelona y creado murales para Urban Outfitters, Circo del Sol o YUL (Aeropuerto de Montreal). Y al mismo tiempo desarrolla talleres de ilustración en diversas ciudades tanto de España como en Europa y América.



Portfolio Wordpress

¿QUIÉN IMPARTE?
LUIS GONZÁLEZ

DURACIÓN
16 H. LECTIVAS

Aprenderás a instalar y personalizar un "Wordpress" desde cero para crear tu portfolio online de ilustraciones.

Por su facilidad de uso y personalización Wordpress es el gestor de contenidos gratuito para web más popular y uno de los más usados tanto en el ámbito profesional como en el aficionado.

Se trata de una herramienta sencilla que permite la creación de sitios web de toda índole, gracias a que le respalda una enorme comunidad de desarrolladores y diseñadores que crean y distribuyen libremente complementos (plugins) y estilos (temas).

La asignatura se organiza en los siguientes contenidos:

Diferencias entre
Wordpress.com y Wordpress.org

Conceptos fundamentales de la tecnología
utilizada. Php, MySQL, HTML CSS

Descarga e instalación. Estructura de
Wordpress. Configuración básica

Widgets y otras herramientas de usuario

Plugins. Búsqueda, descarga e instalación

Temas. Estructura y archivos de un tema básico

Descarga e instalación de un temas

Personalización de un tema

Conceptos básicos de html y css

Tratamiento de imágenes para Web

Funciones

Herramientas de Wordpress para hacer tu sitio
más visible

La Web responsive

SOBRE EL DOCENTE

LUIS GONZÁLEZ

Licenciado en Bellas Artes, Sevilla, 1996.
Curso de Adaptación Pedagógica (C.A.P.) por la
Universidad de Sevilla (Curso 96/97).

Experto en e-learning por la Universidad de Sevilla.
Estudió técnicas escultóricas y escenografía en el
CAT (Centro andaluz del Teatro).

Ha trabajado como editor de vídeo y diseñador
gráfico editorial.

Desde 1999 ha trabajado para la empresa
Tecnomedia como diseñador y programador
Web creando portales para diversas empresas e
instituciones públicas y proyectos europeos.

Responsable del diseño y gestión del LMS de Grupo
Echevarría desde el año 2000, para la que además
ha creado todos los contenidos digitales de su plan
de formación e-learning.

Ha impartido también, para esta empresa, y
otras, varios cursos de formación presenciales de
Formación Profesional sobre diseño de páginas
Web y creación multimedia.

Responsable del desarrollo de diversos sitios Web
de desarrollo propio o basados en CMI's entre los
que destacan Wordpress.



Adobe Muse CC

Diseño rápido de portfolios web “responsive”



Aprenderás a montar tu propio portfolio web “responsive” en tiempo récord y sin tocar nada de programación.

¿QUIÉN IMPARTE?
ALE ROJAS

DURACIÓN
8 H. LECTIVAS

Te enseñaremos las herramientas fundamentales de Adobe Muse y los conceptos necesarios para crear y publica webs HTML5 responsive sin programar en muy poco tiempo.

Aprenderás a diseñar “landing pages” y micrositos adaptables a dispositivos móviles, un trabajo con mucha demanda, ya que incrementan el posicionamiento de la web en un porcentaje muy alto.

Sabrás cómo montar un sitio web “responsive” en tiempo récord y sin tocar nada de programación, usando Adobe MUSE, una aplicación de maquetación visual de páginas HTML que incorpora todos los elementos de la web moderna con herramientas sencillas y sin código.

En este curso crearemos tu sitio web desde cero con todos esos elementos.

Adobe InDesign CC

Diseña tu proyecto editorial

Descubrirás un método rápido para diseñar y maquetar tu proyecto editorial con Adobe indesign CC

¿QUIÉN IMPARTE?
ALE ROJAS

DURACIÓN
16 H. LECTIVAS

Te enseñaremos las herramientas fundamentales de Indesign y los conceptos necesarios para llevar a cabo tu proyecto editorial en papel.

Aprenderás todo el proceso de diseño, producción y preparación del arte final para imprenta.

CONTENIDO

Qué formato elegir

Cómo diseñar retículas y para qué. Columnas, filas y módulos

Cómo trabajar y editar la rejilla base

Cómo diseñar las páginas maestras

Cómo maquetar y estructurar los contenidos

Cómo importar y editar para imprenta las ilustraciones

Cómo gestionar las tintas

Espacios de color y perfiles ICC

Cómo preparar el arte final del proyecto

Cómo hacer un pdf correctamente para enviar a la imprenta

Calendario

01. DE LUNES A JUEVES, EN HORARIO DE TARDE:

ANATOMÍA Y DIBUJO DEL NATURAL

ABEL IPPÓLITO
3, 4, 5, 9 y 10 de octubre.
20 horas. 17:00 a 21:00 h.
11 de Octubre / TUTORÍA
ABEL IPPÓLITO, 2 h.

INTRO PHOTOSHOP CC

ALE ROJAS
16 y 17 de octubre.
8 horas. 17:00 a 21:00 h.

LÁPICES Y ROTULADORES

DANIEL PARRA
18, 19, 23 y 24 de octubre.
12 horas. 17:00 a 20:00 h.

25 y 26 de octubre /
TUTORÍAS ALE ROJAS Y
DANIEL PARRA, 6h.

CARICATURA

PANDELET
30 y 31 de octubre.
8 horas. 17:00 a 21:00 h.
2 de Noviembre / TUTORÍAS
PANDELET, 2 h.

ACUARELA Y ACRÍLICOS

ALE ROJAS
6, 7, 8, 9 y 13 de noviembre.
20 horas. 17:00 a 21:00 h.

ILLUSTRATOR CC

ALE ROJAS
14, 15, 16 y 20 de noviembre.
16 horas. 17:00 a 21:00 h.
21 y 22 de noviembre /
TUTORÍAS ALE ROJAS, 6 h.

TÉCNICAS GRÁFICAS CON PHOTOSHOP CC

JESÚS ESCUDERO
27, 28, 29 y 30 de
noviembre
16 horas. 17:00 a 21:00 h.
1 de diciembre / TUTORÍA
JESÚS ESCUDERO, 2 h.

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO

PERRORARO
4 y 5 de Diciembre
8 horas. 17:00 a 21:00 h.

TIPOGRAFÍA CREATIVA

ALE ROJAS
11 y 12 de diciembre
8 horas. 17:00 a 21:00 h.

13 de Diciembre / TUTORÍAS
PERRORARO Y ALE, 2 h.

NARRATIVA VISUAL

ABEL IPPÓLITO
14, 18, 19 y 20 de diciembre.
16 horas. 17:00 a 21:00 h

MANGA

IRENE ROGA
8, 9 y 10 de enero.
9 horas. 17:00 a 20:00 h.

15, 16 y 17 de enero /
TUTORÍAS IPPÓLITO, IRENE
ROGA Y ALE ROJAS, 9 h.

DISEÑO DE PERSONAJES

COREY SMITH
22, 23, 24, 25, 29, 30, 31 y 1
de febrero.
24 horas. 18:30 a 21:30 h.
2 de Febrero / TUTORÍAS
COREY SMITH, 3 h.

CARTELERÍA E ILUSTRACIÓN PARA PUBLICIDAD

PERRORARO
5, 6, 7 y 8 de febrero.
16 horas. 17:00 a 21:00 h.

INFOGRAFÍA

DIEGO GALLEGO
12, 13 y 14 de febrero.
12 horas. 17:00 a 21:00 h.
15 de febrero / TUTORÍA
DIEGO GALLEGO, 3 h.

ANIMACIÓN CON ANIMATE CC

PEDRO ALPERA
19, 20, 21, 22 y 26 de febrero.
20 horas. 17:00 a 21:00 h.
27 de Febrero / TUTORÍA
PEDRO ALPERA, 2 h.

INTRODUCCIÓN A RHINOCEROS

NACHETZ
5, 6, 7, 8, 12 y 13 de marzo
18 horas. 17:00 a 20:00 h.
14 de marzo / TUTORÍA
CON NACHETZ, 2 h.

CICLO DE CHARLAS

15 de marzo

ZBRUSH

VICTOR MARÍN
19, 20, 21 y 22 de marzo.
16 horas. 17:00 a 21:00 h.
23 de marzo / TUTORÍA
CON VICTOR MARÍN, 2 h.

25 DE MARZO AL 1 DE ABRIL > SEMANA SANTA

2, 3 y 4 de abril / SEMANA
DE TUTORÍAS CON ALE
ROJAS, NACHETZ Y
PERRORARO.
12 h. / 3 h. por tutoría.

WORDPRESS (I)

LUIS GONZÁLEZ
9 y 10 de abril.
8 horas. 17:00 a 21:00 h.
11 de abril / TUTORÍA LUIS
GONZÁLEZ, 2 h.

15 AL 22 DE ABRIL > FERIA

PROYECTO EDITORIAL CON INDESING

ALE ROJAS
23, 24, 25 y 26 de abril.
16 horas. 17:00 a 21:00 h.
2 de mayo / TUTORÍA ALE
ROJAS, 2 h.

WORDPRESS (II)

LUIS GONZÁLEZ
3 y 7 de mayo.
8 horas. 17:00 a 21:00 h.
8 de Mayo / TUTORÍA CON
LUIS GONZÁLEZ, 3 h.

ADOBE MUSE

ALE ROJAS
9 y 10 de mayo.
8 horas. 17:00 a 21:00 h.

14, 15 y 16 de mayo /
SEMANA DE TUTORÍAS
TUTORÍAS CON ALE ROJAS,
NACHEZ Y PERRORARO.
9 h. / 3 h. por tutoría.

ORIENTACIÓN PROFESIONAL

PERRORARO / Carteles,
periódicos y revistas. ALE
ROJAS / Editorial, diseño y
comunicación.
ABEL IPPÓLITO / Story
board, publicidad y
cómic. COREY SMITH /
Videojuegos.
21, 22, 23 y 24 de mayo.
12 horas. 17:00 a 20:00 h.

PENSAMIENTO LATERAL

PERRORARO
28, 29, 30 y 31 de mayo.
12 horas. 17:00 a 20:00 h.

4 y 5 de Junio / TUTORÍAS
FINALES, 8 h.

SIGUE >

Calendario

02. FINES DE SEMANA, EN HORARIO DE MAÑANA Y TARDE:

PROYECTO PERSONAL (I)

GURIDI

Sábado 20 de octubre.

8 horas. 10 a 14 y 16 a 20 h.

**LENGUAJE VISUAL Y
COMPOSICIÓN**

JOSÉ LUIS ÁGREDÁ

13 y 14 de Enero.

16 horas.

10 a 14 y 16 a 20 h.

**INTRODUCCIÓN A AFTER
EFFECTS CC**

PABLO MÁRQUEZ

3, 4 y 10 de marzo.

21 horas. SAB de 10 a 14 y
de 17 a 20 h.

11 de marzo / TUTORÍA CON
PABLO MARQUEZ, 3 h.

**PROCESO CREATIVO,
DISCURSO Y ÁLBUM
INFANTIL (II)**

GURIDI

Sábado 19 de mayo.

8 horas. 10 a 14 y 16 a 20 h.

**PROCESO CREATIVO,
DISCURSO Y ÁLBUM
INFANTIL (III)**

GURIDI

Sábado 28 de abril.

8 horas. 10 a 14 y 16 a 20 h.

ILUSTRACIÓN CREATIVA

RICARDO CAVOLO

9 y 10 de junio.

12 horas.

Sábado 10 a 14 y 16 a 20 h.

Domingo 10 a 14 h.

Inscripción

HORAS TOTALES: 450 HORAS

PLAZAS LIMITADAS

PRECIO TOTAL DEL CURSO: 1950€

**TODOS LOS MATERIALES INCLUIDOS EXCEPTO EL EQ
INFORMÁTICO Y SOFTWARE DE LAS ASIGNATURAS
REQUIERAN.**

FORMA DE EFECTUAR LA RESERVA

Para registrarse y reservar su plaza puede un depósito de 1000€ en concepto de matrícula a la siguiente cuenta:

LA GALERÍA ROJA

IBERCAJA

IBAN ES97 2085 4784 0503 3017 8109

BIC: CAZRES2Z

Una vez que la matriculación esté cursada favor, háganoslo saber, con sus datos, nombre completo y teléfono o DNI. Si lo desea, puede enviarnos copia de la operación al mail: **hola@ilustra.es**

Los restantes 950€ serán abonados al inicio del curso, el martes 3 de octubre de 2017.

Las clases del curso anual **ILUSTRA** tendrán lugar en sus dos sedes. Tanto en LAB con Galería Roja, C/ Peral, 57 y 10, respectivamente Alameda de Hércules. 41002, Sevilla.

hola@ilustra.es / (+34) 645 668 041



LA GALERÍA ROJA



PATROCINA



hola@ilustra.es

FUENTES DOCUMENTALES

BIBLIOGRAFÍA

ARIS, A., 2002. Medicina en la pintura. Madrid: Lunwerg

BELL, D., 1982. Las contradicciones culturales del capitalismo. Madrid: Alianza Universal

ENGBERG, S., SMITH, K., NOCHLIN, L., WALKER ART CENTER., SAN FRANCISCO MUSEUM OF MODERN ART. y CONTEMPORARY ARTS MUSEUM., 2005. Kiki Smith : a gathering, 1980-2005 Walker Art Center.

GARCIA ALANDETE, J., 2011. ¿Es Arte La Exposición De Cadáveres Plastinados? Reflexiones Sobre La Obra De Gunther Von Hagens. En: NULL, vol. 10, pp. 39-54.

KUNDERA, M., 2013. La Identidad. Barcelona: Fábula TusQuets Editores

MAUBERT, F., 2012. El olor a sangre humana no se me quita de los ojos. Conversaciones con Francis Bacon. Barcelona: Acanalado.

MENGHAM, R., QUINN, M., ZIIPP, S.-A. van der. y GRONINGER MUSEUM., 2006. Marc Quinn : recentwerk = recent sculpture

NIETZSCHE, F., 1998. El ocaso de los ídolos o Cómo se filosofa a martillazos. Barcelona: Tusquets

RIETZER, G., 2000. El encanto de un mundo desencantado. Revolución en los medios de consumo. Madrid: Ariel

SERRANO, E., 1994. Legitimación y racionalización: Weber y Habermas, la dimensión normativa de un orden secularizado. Barcelona: Anthropos

SMITH, K., WEITMAN, W., FRANKEL, D., COLETTI, J. y MUSEUM OF MODERN ART (NEW YORK, N.Y.) Kiki Smith : prints, books & things

STERBAK, J., FUNDACIÓ ANTONI TÀPIES. y SERPENTINE GALLERY., 1995. Veleitas. S.l.: Fundacioantoni Tapies.

SZCZEKLIK, A., 2012. Core Sobre enfermos, enfermedades y la búsqueda del alma en la medicina. Barcelona:Acantilado

VV.AA., 2009. Medicine and art : imagining a future for life and love -- Leonardo da Vinci, Okyo, Damien Hirst.Tokyo : Mori Art Museum, Heibonsha Ltd.

WEBER, M., 1979. El político y el Científico. Madrid: Alianza Editorial

WEBGRAFÍA

Eugenia Martínez Vallejo, vestida - Colección - Museo Nacional del Prado. [en línea], [Consulta: 7 mayo 2017]. Disponible en: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/eugenia-martinez-vallejo-vestida/f8092cbd-8dd4-4c63-af63-1402940150f0?-searchid=2183d5b4-f614-f8aa-8171-2c95eb3a7596>.

Locos, enanos, negros y niños palaciegos : gente de placer que tuvieron los Austrias en la Corte española desde 1563 a 1700 / estudio y catálogo por José Moreno Villa | Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. [en línea], 1939. [Consulta: 7 mayo 2017]. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/locos-enanos-negros-y-ninos-palaciegos-gente-de-placer-que-tuvieron-los-austrias-en-la-corte-espanola-desde-1563-a-1700--0/html/0039b104-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html.

MNCN :: Visitas virtuales. [en línea], [Consulta: 7 mayo 2017]. Disponible en: http://www.mncn.csic.es/Menu/Exposiciones/Visitasvirtuales/seccion=1187&idioma=es_ES.do.

FIGURAS

Figura 1. *Eneas, herido y curado*. Siglo I. Obtenida de ARIS, A., 2002. Medicina en la pintura. Madrid: Lunwerg (Página 17)

Figura 2. *Eugenia Martínez Vallejo, desnuda*. 1680 Juan Carreño de Miranda. Obtenida de <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/eugenia-martinez-vallejo-desnuda/8e2d05fe-8310-469f-9154-45a7706515fd>

Figura 3. *DNA portrait of Sir John Sulston*. 2001 Marc Quinn. Obtenida de <http://marcquinn.com/artworks/single/dna-portrait-of-sir-john-sulston>

Figura 4. *Self* 2006 Marc Quinn Obtenida de <http://marcquinn.com/artworks/single/self-2006>

Figura 5. *Recién nacido con síndrome de Noonan* 2016 Paula Martín Rodríguez

